GÉNÉRATION 4

GEN4

Le meilleur des jeux micro

ET SON CD-ROM plein de superbes démos pour Mac et PC...

N°82 - Novembre 95 - 35 francs

CASQUE VIRTUEL !

Test complet du premier casque disponible en France.

Z

Le nouveau jeu des Bitmap Brothers : plus fort que Command & Conquer ?

DUNGEON KEEPER

Le jeu de rôle révolutionnaire signé Bullfrog !

TESTS

Actua Soccer ■ Alien Odyssey ■ Ascendancy ■ Battle Isle 3 ■ Destruction Derby ■ EF 2000 ■ FIFA Soccer 96 ■ Hexen ■ Sim Isle ■ Simon The Sorcerer 2 ■ Witchaven...

Génial !

Worms

Découvrez le digne héritier de Lemmings

Démo jouable sur le CD

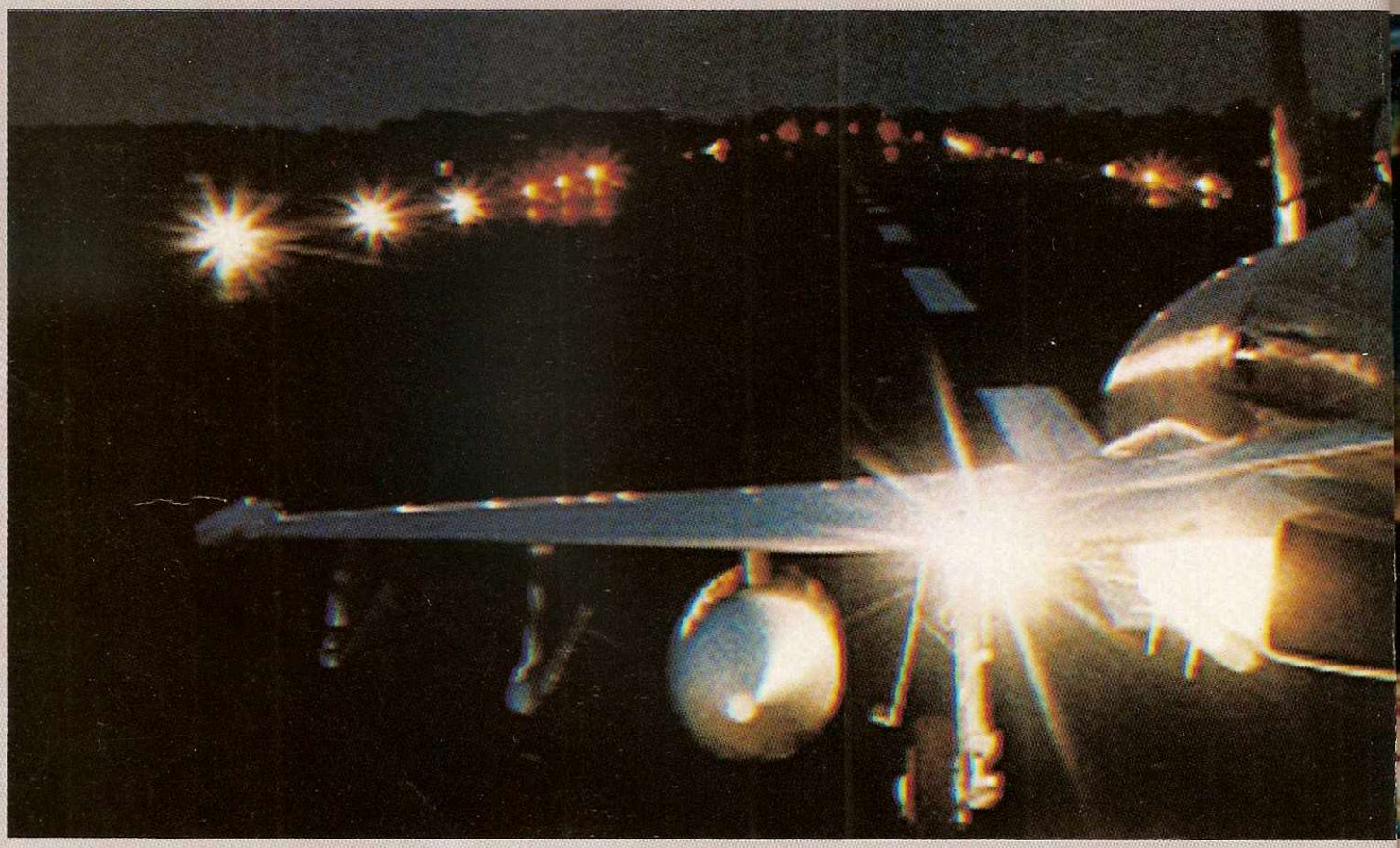
SOLUCE

Phantasmagoria

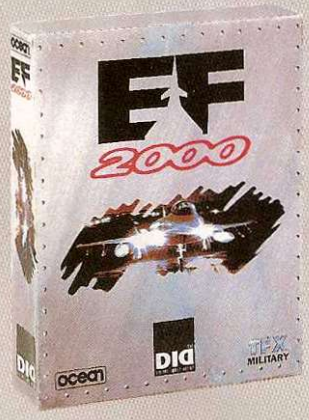
Une publication PRESSIMAGE©

M 4681 - 82 - 35,00 F

Vous allez piloter un avion de
...Alors accrochez-



05-02-
(APPEL



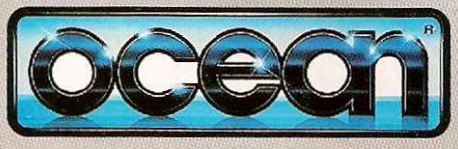
TFX-EF 2000 :

DES CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES.

Une agilité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques. Un bouclier rapproché ultra-efficace. Un radar offensif aussi disponible en version infrarouge et affichage sur la visière du casque.

CAPACITÉS OPÉRATIONNELLES :

En Grande-Bretagne comme en Allemagne, la supériorité de l'EF 2000 a été prouvée dans toutes les situations de combats rapprochés ou aveugles.



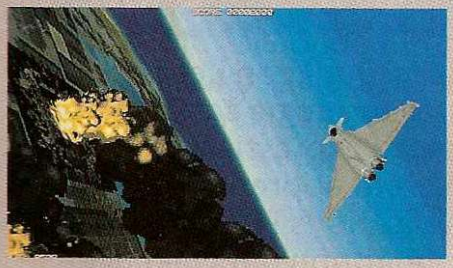
GEN 4 : "TFX EUROFIGHTER 2000 SE POSE CO

EF 2000 © 1995 Digital image Design Ltd. Ocean Software Ltd.

combat de 70 millions de $...
-vous à votre PC.

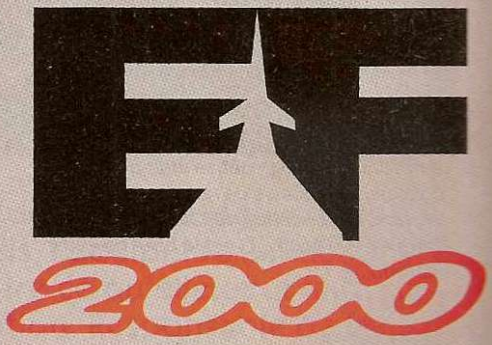
PC CD ROM

-32-65
GRATUIT)



TFX-EF 2000, UN JEU QUI VA TRÈS LOIN...
TFX-EF 2000 utilise les techniques les plus évoluées de mapping de polygones et des effets cinématiques. Intro en silicon graphics, images en 3D, localités reproduites à partir de cartes d'état-major... tout est d'un réalisme à s'y tromper.

...ET PRESQUE UN PEU TROP LOIN !
Un réalisme tel que les concepteurs de l'avion ont insisté pour que certaines des données du jeu soient transformées afin que les pays ennemis n'y trouvent pas matière à espionnage...



TFX Military

MME LE MEILLEUR SIMULATEUR DE COMBAT".

Somma

. LE CD GEN4

Hexen, Actua Soccer, Earthworm Jim, Screamer... Stéphane a encore fait le minimum, se contentant de repomper le contenu des CD de démos exclusives des numéros concurrents du mois dernier.

PAGE 6

. LE COURRIER DU TEIGNARD

Entre les rendez-vous chez son psy et la lecture de vos lettres (cherchez le lien de cause à effet), le Teignard s'essaye au second degré en s'inspirant de l'Édito d'Olivier. L'apocalypse en trois pages et en...

PAGE 10

. NEWS

Connecté jour et nuit sur Internet, Didier passe son temps sur les sites dédiés à l'heroic-fantasy et aux bébés pour tenter de récupérer des images de hobbits (ses héros) et d'obtenir le secret du sommeil chez le nouveau-né. Mais de temps en temps ses séances de surf l'amène à s'échouer sur des sites dédiés au jeu vidéo, ce qui explique la présence de News en...

PAGE 14

. PREVIEWS

Une Preview est l'avant-première d'un jeu censé sortir le mois suivant, mais qui au final sera retardé de deux à six ans. Alors si vous voulez avoir une idée des jeux disponibles en 1998, allez en page...

PAGE 40

. REPORTAGES

Le premier est un reportage de haut vol, réalisé et écrit par Éric, notre pigeon voyageur dans des conditions extrêmes (avion manqué, réprimandes téléphoniques, excuses humiliantes). L'individu sera désormais bagué pour éviter toute erreur d'aiguillage. Le second reportage est un ramassis d'élucubrations de notre rédacteur en chef virtuel sur un casque qui lui, justement, n'a plus rien de virtuel.

PAGE 62

. TESTS

Si vous doutiez encore que la frontière entre l'humour et la bêtise était des plus courtes, les tests de ce numéro (Hexen, Worms, Ascendancy, EF 2000, Destruction Derby, etc.) sauront venir à bout de votre incrédulité.

PAGE 74

. SOLUCES

Fred, Éric et Thierry étant aussi incapables de finir un jeu que de rendre un article à l'heure, nous sommes contraints de recourir à vos services, vous les lecteurs qui daignez nous envoyer le résultat de vos heures de jeu. Ce mois-ci Phantasmagoria en...

PAGE 156

REPORTAGES P. 62

Non ! Le virtuel n'était pas un fantasme Canouïen et il nous le prouve en présentant sur trois pages le VFX-1 de Forte, que nous avons pu testé à la rédac jusqu'à l'overdose ! La rédac a connu une véritable hécatombe d'arrêt maladie pour cause de torticolis ! De son côté Éric nous a rapporté (après maintes péripéties) des news d'Allemagne et plus particulièrement de Blue Byte, les auteurs de The Settlers. Au programme, un Wing Commander aquatique : Archimedian Dynasty et un jeu de rôle graphiquement original : Albion, qui illustre depuis quelques temps les reportages/salons et pourrait arriver courant novembre.

PREVIEWS P. 40

On peut vous promettre une chose, si Dungeon Keeper n'est pas testé dans le numéro prochain, ce ne sera pas faute d'avoir insisté ! Vous connaissez l'expression « mettre la pression » ? Et bien Bullfrog/E. A. vont apprendre à leurs dépens ses cauchemardesques implications ! Harcèlement téléphonique, menaces de mort, visites à l'improviste (« coucou, c'est encore nous ! »), ils n'en dormiront plus. Chaque jour de retard leur sera facturé au centuple.
Parole de scout !

re n°82

TESTS P. 74

WORMS

Team 17 dans ses œuvres ! Premier jeu de stratégie, premier jeu à sortir d'abord sur PC, Worms est une consécration, la preuve qu'une idée simple peut encore déboucher sur un hit. Pas d'esbrouffre, des graphismes simples, de l'humour, une jouabilité exceptionnelle et le plaisir de jouer à huit !

EF 2000

Après une escapade futuriste, DID revient à ses premiers amours.Graphiquement exceptionnel, EF 2000 nécessitera un Pentium pour donner toute sa mesure !

ÉDITO

Ça sent le sapin !

On commence à s'intéresser au prix du kilomètre de guirlande, les sapins se font massacrer à la chaîne et l'on réfléchit au petit truc qui fera plaisir. Bref, cela sent bon les fêtes... Comme tous les ans, les éditeurs profitent de ce moment faste pour sortir 60 % de leur production annuelle. Difficile dans ces conditions de se faire une idée sur tel ou tel produit disponible dans les rayons par sa seule boîte ou le bagou du vendeur. C'est à ce besoin que nous tentons de répondre depuis près de huit ans... Tests de produits, previews, soluces, reportages, disquettes et maintenant CD-Rom, nous avons toujours tenté de coller aux désirs de nos lecteurs, voire de les devancer. C'est dans cette optique que nous vous proposerons dès le mois prochain une nouvelle formule qui répondra probablement mieux au désir d'un lectorat plus mûr sans pour cela tomber dans le piège du « multimédia familial ».

Ne vous inquiétez pas ! Si la forme change, le fond restera le même. Notre centre d'intérêt sera toujours le jeu et notre objectif principal de vous faire découvrir ce que sont les hits d'aujourd'hui et ce que seront ceux de demain.

Voilà. C'est dit... Pour ceux qui auront eu le courage de lire cet édito d'un sérieux consternant jusqu'au bout : merci ! Et au mois prochain.

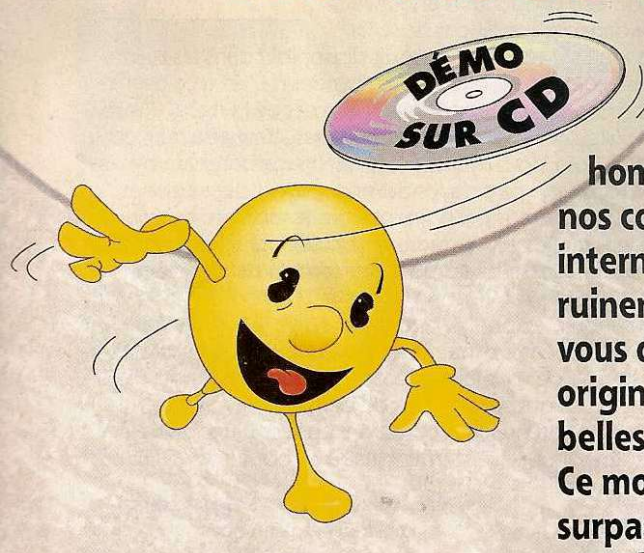
Olivier Canou

DESTRUCTION DERBY

Sous l'égide de Sony Interactive Europe, *alias* Psygnosis, l'équipe de Reflections nous démontre ce qu'elle peut faire sur PC et PlayStation. Responsable de la trilogie Shadow Of The Beast sur Amiga, ils se sont toujours distingués en développant des produits visuellement accrocheurs. Destruction Derby nous confirme qu'ils n'ont rien perdu de leur talent et qu'un changement de style ET de machine n'est pas un problème !

CD-ROM GEN4

Au cœur de l'actualité !



Le jour est venu de rendre hommage à nos correspondants internationaux qui se ruinent la santé pour vous dégoter des démos originales, jouables, belles, et tout, et tout. Ce mois-ci, ils se sont surpassés : simulations sportives, shoot'em up, plates-formes, jeux à la Doom, aventures, JDR, beat'em all... si vous ne trouvez pas votre bonheur dans ce CD-Rom, c'est que vous le faites exprès.

PC & compatibles

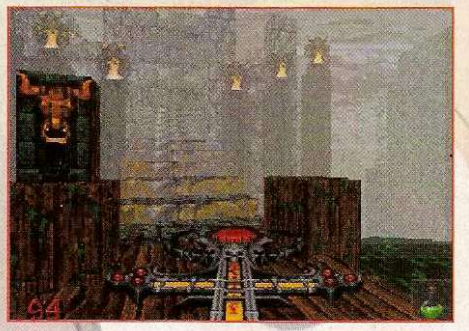
Bon, alors là, c'est carrément « top cool ». Il vous suffit, à la racine du disque dur, de taper « Go », comme le célèbre jeu de stratégie, ou plus simplement comme « Go » en anglais, pour qu'apparaisse un menu : la liste des démos (sous Dos) du CD-Rom. En tapant ensuite le numéro ou la lettre du jeu, vous accéderez à un écran qui vous permettra d'installer celui-ci sur votre disque dur. Après, vous n'aurez plus qu'à taper la commande précisée au prompt du Dos, pour que se lance la démo. Comme nous le disions quelques lignes plus haut : « top cool ».

ACTUA SOCCER (GREMLIN)
Un soft de foot dont Thierry disait récemment « j'ai un super feeling avec ce jeu, c'est rapide et jouable, les animations sont géniales... il n'y a que la voix de Roland qui manque de conviction et, au bout d'un moment, ça me pétrit les pastèques (!?) ». Et bien, figurez-vous que vous avez ici une démo en anglais, donc sans la voix de notre commentateur national... merci qui ?

CYBERMAGE (ORIGIN)
Vous connaissez le principe, vous êtes en 3D subjective et vous frappez. Un détail quand même : vous jouez à la souris et la touche « Ctrl » à droite vous permettra d'accéder à l'inventaire. Un lecteur : « ah, parce qu'il y a un inventaire ? ». Oui, vous avez raison, finalement, je me demande si Cybermage n'est pas un peu trop intello.

SE DÉPLACER SOUS DOS

Pour aller dans un répertoire, tapez : « CD » suivi du « NOM DU RÉPERTOIRE » et « ENTRÉE ».
Pour revenir à la racine (C :\ pour le disque dur C), tapez « CD\ ».
Lorsqu'il y a plusieurs répertoires imbriqués :
« CD » suivi du « NOM DU DOSSIER » et « ENTRÉE » descendez dans le répertoire suivant et « CD.. » suivi d' « ENTRÉE » remontez dans le répertoire précédent.
Exemple : vous êtes dans « D :\ » sur notre CD-Rom ; en tapant « CD LECTEUR » suivi d' « ENTRÉE », vous serez dans « D :\ LECTEUR ». Si vous tapez maintenant « CD.. » suivi d' « ENTRÉE », vous revenez dans « D :\ ».


▲ *Hexen.*

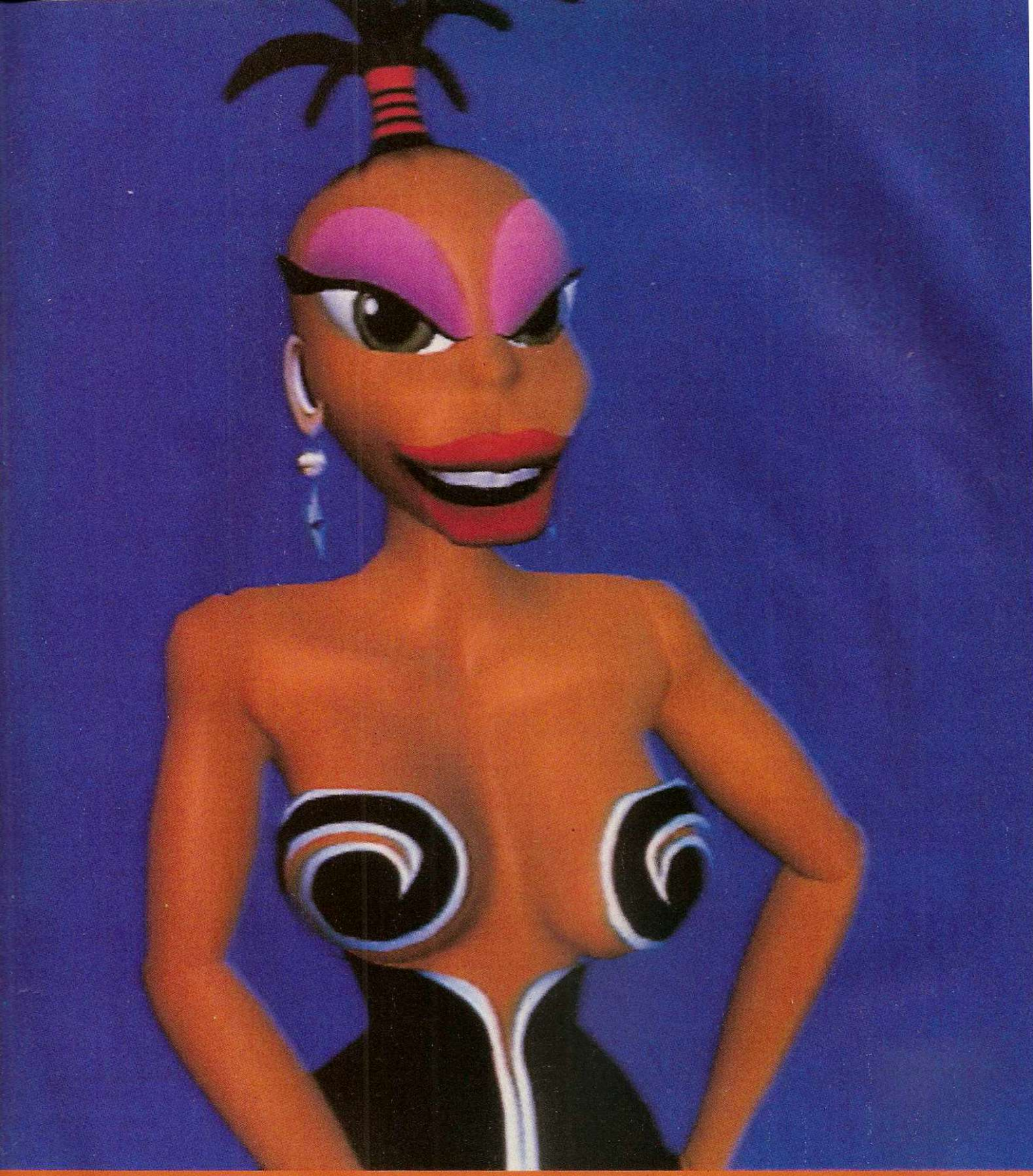
DRUID (MINDSCAPE)
Vous allez voir : un jeu en vue plongeante tout en 3D, c'est beau. Par ailleurs, je vous rassure tout de suite, si vous êtes sensé incarner un druide, votre personnage fait quand même deux mètres, 100 kilos de muscles et brandit une hache énorme. Un lecteur : « oh, alors on peut frapper ? ». Oui, on peut.

ENTOMORPH (SSI)
Un jeu d'aventure dans la lignée de Darksun avec vue plongeante sur l'héroïne que vous dirigez. Un lecteur : « alors, on lui voit les nén... ». Non !

EARTHWORM JIM (FUNSOFT)
D'abord sorti sur console, ce jeu s'annonce comme un must en matière de jeu de plates-formes sur PC, les animations étant ab-so-lu-ment tordantes et la jouabilité excellente... même si vous devrez jouer au clavier.

FATAL RACING (GREMLIN)
Je ne vous en dirait rien, d'abord parce que le titre est suffisamment explicite, ensuite parce que son test figurera dans les pages du prochain numéro, et enfin, parce que non.

ALIEN VIRUS (INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINEMENT)
Le peu que j'ai vu de ce jeu d'aventure (avant d'être bloqué), était relativement encourageant : SVGA, plaisants tons gris, interface simplissime... ceux qui aiment devraient aimer (tautologie).



CLÉO NE SE CONTENTE PAS DE PRÉSENTER L'ACTUALITÉ CYBER, ELLE LA RÉCHAUFFE...

DU LUNDI AU VENDREDI À 18 H 40, EN CLAIR SUR CANAL+, LA PLUS SEXY DES ANIMATRICES VIRTUELLES PRÉSENTE "CYBERFLASH". AVEC CHARME ET PERTINENCE, CLÉO VOUS DIT TOUT SUR LES JEUX VIDÉO, LE MULTIMÉDIA, LA MICRO ET LES RÉSEAUX... AUTRE RENDEZ-VOUS POUR LES PASSIONNÉS, "CYBERCULTURE", UNE ÉMISSION MENSUELLE PRÉSENTÉE PAR CHINE LANZMANN. EN COMPLÉMENT DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE, CONNECTEZ VOTRE TÉLÉVISEUR SUR L'ACTUALITÉ CYBER AVEC CLÉO.

Pendant qu'on regarde CANAL+ au moins on n'est pas devant la télé.

▲ Druid.

HEXEN (ID SOFTWARE)
Est-il encore besoin de présenter Hexen, la brillantissime suite de Heretic, avec ses petits détails qui font la différence (feuilles mortes qui volettent, ennemis qui parent avec leur bouclier, vitraux qui éclatent...) ou encore la possibilité de jouer, au choix, un guerrier, un clerc ou un magicien ? Nenni. Alors je m'abstiens.

MEGA MAN X (CAPCOM)
Un jeu de plates-formes réputé comme étant un classique du genre (sur console). Au premier abord, vous le trouverez sans doute moche et sans intérêt majeur, mais on m'a certifié que ce jeu était riche et passionnant à terme. À voir donc, ne serait-ce que pour mieux apprécier le gouffre qui le sépare de Earthworm Jim au niveau réalisation.

MORTAL KOMBAT 3 (VIRGIN I. E.)
Une démo de circonstance. Avant d'aller voir le film : motivez-vous. Après avoir vu le film : consolez-vous.

RIDDLE OF MASTER LU (US GOLD)
Un jeu d'aventure en SVGA avec des scènes d'une violence insoutenable : dès les premières minutes, vous devez trancher la tête d'un serpent ou mourir d'une morsure (notre conseil du mois : utilisez le sabre qui se trouve sur la commode).

SCREAMER (VIRGIN I. E.)
Encore une course de voiture ! Oui, mais rapide, très rapide (aucun problème sur un DX2 66). Et, en plus, il y a tout ce qu'il faut : des chocs, des tonneaux, des décors texturés, des avions qui passent dans le ciel... et un raton laveur (en sursis).

▲ Earthworm Jim.

SUKOI 27 (SSI)
Une simulation d'avion de guerre. L'unique mission proposée vous en fait voir des vertes (kaki) et des pas mûres (du son). Sukoï 27, c'est l'enfer !

TYRIAN (EPIC MEGAGAMES)
Le shoot'em up du CD-Rom, avec un scrolling différentiel, des vaisseaux ennemis étonnants, des armes spectaculaires, etc. Attention : paramétrez les touches du clavier sinon, à moins d'avoir sept doigts par main, vous rencontrerez quelques difficultés.

WARGAME CONSTRUCTION SET (SSI)
Après l'installation, lancez « Riffles ». Si ça plante, sachez que ce programme nécessite plus de 600 Ko de mémoire conventionnelle et est allergique à Qemm. Si ça marche, vous découvrirez un wargame avec hexagones (pour la gestion des déplacements) et figurines (pour la représentation des unités).

WORMS (TEAM 17)
Pour ne rien vous cacher, c'est exactement la même version que proposée dans le précédent numéro. Nous nous sommes dis que si par hasard, vous aviez oublié d'y jouer le mois dernier, vous n'auriez désormais plus aucune excuse : vous devez connaître ce jeu (et l'essayer à plusieurs joueurs) !

CHRONOMASTER (CAPSTONE)
Comme son nom l'indique, ce jeu d'aventure en SVGA, vous fera voyager dans le temps. Précision importante, Zelazny himself a participé au scénario (avant qu'il soit rappelé sur son plan originel).

SOUS WINDOWS

AL UNSER JUNIOR ARCADE RACING (MINDSCAPE)
Un jeu de F1 ultra rapide et ultra simple d'utilisation (gauche/droite/barre espace) qui fonctionne indifféremment sur Windows 3.1 et Windows 95. Allez dans le gestionnaire de fichiers, entrez dans le répertoire « Unser » puis double-cliquez sur « Alunser.Exe », ça marche !

ENDORFUN (ONESONG/TIME WARNER INTERACTIVE)
Toujours à partir du gestionnaire de fichiers, entrez dans le répertoire « Endorfun » puis double-cliquez sur « Endorfun.Exe », vous entrez dans un jeu des plus psychédéliques. Le principe est simple : en déplaçant un cube à l'aide de la souris, faites coïncider la couleur de sa face supérieure avec la couleur de cases pleines du damier.

TIME GATE : LE SECRET DU TEMPLIER (INFOGRAMES)
Ceci n'est pas un soft mais le « making of » d'un jeu d'aventure façon « Alone in The Dark ». À voir sous Windows à l'aide de Quick Time (fourni sur le CD-Rom dans le répertoire QTW202, commande « Setup.exe »).

TURRICAN 2 (RAINBOW ARTS)
Ce jeu de plates-formes se joue exclusivement sous Windows 95. Pourtant, l'installation n'est pas franchement confortable. Turrican 2 étant en autoboot, vous ne devez en aucun cas double-cliquer sur l'icône CD-Rom mais lancer le programme en passant par les menus déroulants : Démarrer/Programmes/CDpc82/Turboot. Ensuite, ne vous inquiétez pas si votre PC redémarre, cette mauvaise surprise constitue un préalable au lancement de Turrican 2. En fin de jeu, votre PC rebootera une nouvelle fois pour revenir à Windows 95.

ZOOP (VIACOM NEWMEDIA)
Passez dans le répertoire « Zoop », puis double-cliquez sur Setup.exe. Un sympathique petit jeu vous attend (dans lequel il est encore question de couleurs à appareiller).

POUR LE MAC

CHECKMATE
Un jeu d'échecs en monochrome, pour ceux qui aiment réfléchir en noir et blanc.

GLIDER PRO
Retrouvez les sensations authentiques de vos six ans en guidant un avion en papier (!) à travers de nombreux obstacles domestiques. Très sympa !

MONOPOLY (MAC PLAY)
Inutile de vous présenter le principe de ce jeu. Sachez seulement que vous ne pourrez pas y jouer, puisque le soft a décidé de vous présenter le jeu sans jamais vous passer la main.

NIVEAUX DARK FORCES
Vous avez fini Dark Forces ? Vous voulez des niveaux pour jouer un peu plus ? Voilà, c'est fait (avant toute opération, n'oubliez pas de lire le /*9-87fichier « texte »). ■

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 décembre 1995.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTE

STAR WARS® REBEL ASSAULT™ II

THE HIDDEN EMPIRE

LA SUITE DU PLUS CÉLÈBRE JEU D'ARCADE/ACTION SUR CD-ROM : REBEL ASSAULT

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

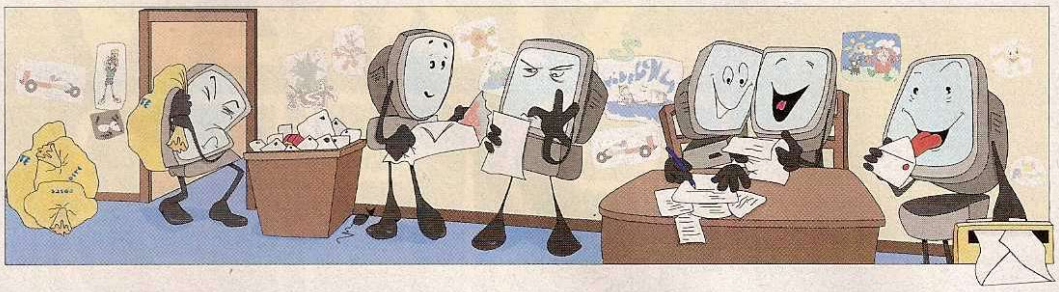
Ubi Soft ENTERTAINMENT

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois
Retrouvez-nous sur Internet ;
http://www.lucasArts.com
http://www.ubisoft.com

Rebel Assault II: The Hidden Empire © 1995 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Rebel Assault © 1993 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. Rebel Assault and Rebel Assault II: The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd.

LUCASARTS

C'est bien les petits, la rentrée vous a décidé à dérouiller vos petites mimines et à nous écrire. Continuez ! Ce mois-ci, ce ne sont pas les lettres qui nous ont manqués, mais la place pour les publier !



L'anti-jupon

Bonjour à toi, cher Teignard, et à tout le reste de l'équipe, bien sûr.
Alors comme ça, on se plaint de ne pas recevoir assez de lettres de ses chers petits lecteurs ? Eh bien voilà, j'écris pour vous faire plaisir, et pour relancer certaines polémiques. En ce moment, il se passe des trucs étranges à GEN4 : mais qu'est-ce que c'est que toutes ces lettres de filles ? ! Voyons, il faut être raisonnable : des filles dans l'univers de la micro, c'est impensable. D'ailleurs, je ne savais même pas que ça existait, jusqu'à ce que je voie leurs articles, qui, par ailleurs, souillent l'image du « Grand Génération 4 ». Je sais très bien ce que les filles vont dire de moi : je suis une bande de machos à moi tout seul, un sexiste, etc. De toute façon, je n'en ai rien à battre. De plus, les filles sont nulles aux jeux micros, et elles ne savent pas comment configurer leur ordinateur. (...) Je voudrais d'abord m'adresser à Thierry. Est-ce que tu te souviens de moi ? C'est moi qui t'ai qualifié du surnom « d'horrible consoleux ». Je m'en excuse, car j'étais très énervé. Lorsqu'on touche à mon jeu fétiche (Wing Co III), je deviens fou. D'ailleurs, j'ai été très agréablement surpris de la tolérance que tu as eu par rapport à ma lettre. Passons à autre chose. J'ai lu des choses épouvantables dans le magazine Amiga Concept. Les rédacteurs insultent le PC en affirmant qu'il ne vaut rien, que tout le monde se fout de cette machine, etc. Dans ce torchon, j'ai même vu une bande dessinée odieuse : un personnage achète des magazines pour PC afin de les fumer, en affirmant qu'ils ne sont bons qu'à cela. J'aimerais savoir ce que vous en pensez. Merci de m'avoir lu et supporté.
Alexandre Royer, Bordeaux.

Cher feu Alex,
On aime se faire des ennemis à ce que je vois, et surtout des ennemies... Enfin chacun son truc, personnellement l'émasculation ne m'a jamais tenté, mais bon : les goûts et les couleurs... Il paraît qu'avec le Minitel, on peut retrouver en moins de deux minutes une adresse à l'aide d'un nom et d'une ville, c'est fou non ? Bien, maintenant je vais laisser la parole à Thierry, puisqu'il insiste. Thierry : Salut. Tes excuses sont acceptées. The Teignard : Quoi, c'est tout ! Tu me gonfles depuis trois jours avec ton droit de réponse pour trois misérables mots ! Rogntudjuuu... BAFF !... Et n'y reviens pas ! Non mais, c'est qu'il faut savoir se faire respecter, sinon ils se croient tout permis ces rédacteurs de pacotille. Pour ce qui est des vilains petits canards aux propos anti-PC, il y en aura toujours. La micro ne diffère pas tant que ça de la politique, la gauche critiquera toujours les mesures de droite et vice-versa. En micro c'est pareil (si, si, vous allez voir) : tant qu'il y aura plus d'un micro sur le marché, il y aura également des clans et des jaloux aux mœurs belligérantes. Et comme un canard spécialisé se doit d'aller dans le sens de ses lecteurs, quoi de plus « normal » que de satisfaire leurs plus bas instincts... ■

Morceaux choisis

● Faut-il vous passer de la pommade et vous offrir des fleurs pour que vous me croyiez ?
Le Teignard - De l'argent suffira.

● Si chaque candidat devait être associé à un jeu vidéo, lequel serait-il ? Chirac : Élysée 3, Chirac's Revenge. Jospin : Le Cobaye. Hue : Big Red Adventure.
Le Teignard - Et je vous épargne le reste. Qui que tu sois, arrête les jeux de mots ! Essaie la flûte traversière, j'sais pas moi...

● Je tiens à vous féliciter pour ce super mag. Il manque juste un grille-pain en kit ou une sucette pour ma sœur pour que tout le monde soit heureux.
Le Teignard - Impossible. Je mangerais toutes les sucettes (Kojak est mon héros) et Stéphane collectionne les grille-pain.

Demandez les anciens numéros !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander de quelle manière se procurer les anciens numéros de *Génération 4*. Cela se fait par Minitel, 3615 GEN4. Tapez « *VPC » (vente par correspondance) et choisissez « Anciens numéros de GEN4 ». Et voilà ! Si vous n'avez pas de Minitel, je vous rappelle qu'il est absolument interdit d'utiliser celui du boulot même si ça ne vous coûte pas un rond (enfin, vous faites comme vous voulez). L'autre solution consiste à envoyer une lettre à :
Service anciens numéros
Pressimage, 5/7 rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex

Précisez les numéros souhaités, le nom du magazine, vos coordonnées et joignez un chèque ou mandat de 30 F par numéro.

Le Schwarzkopf de la plume

Je ne vous embarrasserai pas avec des problèmes techniques dont tout le monde se fout, mais plutôt avec la concurrence, car il est toujours très instructif d'en savoir plus sur ses adversaires, vous en convien-

TÉLÉGRAMMES

➪ À Stéphane.
Fade To Black n'a pas la moindre chance de fonctionner chez toi, il faut au minimum un DX2-66 pour jouer à la démo comme à la version commerciale.

➪ À Laurent.
L'échange de la version originale de Myst contre la française s'effectue avec Ubi Soft et non avec GEN4. Leur adresse est donnée en bas de la page de pub. Plus généralement, en cas de problème avec une pub passée dans GEN4, contactez le service de pub et non la rédac.

➪ À Gudule.
On passera ta lettre le mois prochain, on est désolé ! Y'avait plus de place !

drez. Ma lettre est donc structurée de la sorte : d'abord une comparaison osée à la concurrence, puis quelques contestations vis-à-vis de l'abonnement en général qui laisse depuis quelques temps à désirer. Votre principal adversaire est Joystick, bien que moins coté sur le marché que GEN4, il tient la route. À leur rédac, ils ont décidé il y a environ six mois de changer le design de leur mag qui jusque-là était identique, ou presque, au vôtre ; ils s'étaient contentés de vous copier depuis leurs débuts (GEN4 étant bien plus ancien que Joystick). Ce changement s'est révélé désastreux, en plus au moment crucial où vous décidiez de joindre un CD à GEN4. Génération 4 est devenu aussitôt le « monopole ». Ainsi je comprends aisément que la rédaction soit devenue luxueuse, je pense particulièrement à la piscine chauffée et couverte terminée il y a deux mois, sur laquelle flottent d'énormes éléphants roses gonflables, Stéphane s'étant muni de missiles aquatiques sur sa monture, au cas où certains rédacteurs feraient mal leur boulot. (...) Revenons à nos éléphants équipés récemment de Pentium 133, les rédacteurs y font d'ailleurs la plupart de leurs tests installés confortablement avant de rejoindre leur domicile en Ferrari F40. Bref, tout se passe bien à la rédaction, et là, coup de théâtre, Joystick décide de publier son mag accompagné d'un CD, il fallait s'y attendre, en tant qu'éternels copieurs, ils n'allaient tout de même pas détruire une telle réputation d'usurpateurs. Cependant, je vous rassure, je reste fidèle à GEN4, leur CD est médiocre, plus fouillis que le vôtre avec des jeux atteignant les 50Mo à installer sur le disque dur ! Tout le monde ne partage pas mon opinion, c'est pourquoi vous allez devoir renoncer à vos éléphants roses, etc. (Note aux maquettistes : j'ai remarqué que vous avez changé la couleur des tests. Ils sont tous sur fond blanc, c'est une excellente idée, les couleurs flashs telles que le fushia, le rouge, le vert et le bleu étaient extrêmement désagréables à l'œil ; à défaut d'attirer l'attention, elles dissuadaient de lire le test, merci d'épargner nos yeux, tenez le cap, vous avez le vent en poupe). Votre second concurrent était Micro-Kids (le mag). (...) Car vous savez qu'ils ont fait faillite, bien que vous ne l'ayez pas fait savoir à vos lecteurs, chose que j'ai beaucoup de mal à comprendre. J'en viens donc à un point très intéressant : vous ne faites jamais référence à vos adversaires, ce sont toujours les lecteurs dans leur courrier qui vous amène à en parler furtivement, serait-ce votre professionnalisme qui vous rend pacifique, ou votre supériorité qui vous fait perdre toute notion d'arrogance, peut-être avez-vous signé un traité qui interdit toute hostilité entre les mags de jeux micros ? J'attendais une réaction vive de votre part, du type : « Excellent, on les a buttés, chef ». Ou alors ironiques : « Sincères condoléances à des amis très chers ». Mais au lieu de ça, le néant, pas un mot. Je suggère donc qu'à la place d'une pub quelconque qui prend de la place et rapporte presque rien, vous mettiez une nouvelle rubrique traitant des précédents numéros adverses, une critique nette, propre, ironique qui défoulerait certains d'entre vous. (...) Rien ni personne n'est parfait, passons aux contestations... L'abonnement est sacré, il propose à un prix réduit de recevoir je cite : « Mon magazine chez moi», en effet j'espère qu'on ne va pas l'envoyer chez le voisin ; «Mon CD en même temps que mon magazine », c'est vrai qu'il est vraiment dommage de ne pas le recevoir une semaine plus tard en recommandé ; « Je gagne du temps et de l'argent », la phrase-clé qui m'a révolté et décidé à vous écrire puisque c'est seulement à moitié vrai. Il est certain que l'on gagne de l'argent : 25 %, soit 100 Frs, mais de là à dire que l'on gagne du temps, là vous y allez fort. Le 4 septembre, GEN4 est sorti dans tous les kiosques depuis trois jours en même temps que Joystick d'ailleurs, je n'ai toujours pas reçu mon mag préféré. Mon voisin, lui, a reçu son Joystick il y a déjà quatre jours, soit un jour avant qu'il ne sorte en kiosque. Inutile donc de me charrier en disant : c'est la Poste, ce n'est pas notre faute, il faudrait tout simplement expédier les mags des abonnés avant ceux destinés aux kiosques, comme le fait Joystick. (...) Votre crédibilité en prend donc un sale coup, car c'est un problème qui irrite un certain nombre d'abonnés, qui s'étaient convaincus à une telle démarche (l'abonnement) à cause du « Vous recevrez votre mag avant les autres » (...). Les choses étant ce qu'elles sont je crains que vous ne puissiez pas résoudre ce problème de temps et je ne vous en veux pas. Cependant, évitez à tout prix « Je gagne du temps et de l'argent », contentez-vous d'un « Je gagne un max de pognon... » ou encore du proverbe « Le temps c'est de l'argent » qui prendrait tout son sens dans un cas pareil...

Loïc Le Brusq, Finistère.

Cher stratège,
J'ai l'honneur de t'annoncer que tu as remporté le prix de la lettre fleuve du mois, tu recevras en conséquence l'expression de ma profonde reconnaissance sous la forme d'une photo dédicacée (non, non, ne me remercie pas). Aah, si chaque lecteur prenait sa plume pour nous écrire avec une telle ferveur, ma vie serait un long fleuve tranquille, une petite maison dans la prairie, une succession d'happy days, etc. Enfin... En attendant l'Eden télévisé, je me satisfais de la prose dont chaque mois nos lecteurs les plus courageux (les chers petits) nous obligent. Et lorsque la prose se métamorphose en thèse, je me transforme en matou ronronnant, libéré de toute inquiétude sur la qualité de mes trois pages de Courrier. Cher Thésard de la presse ludique, il est vrai que l'on évite de faire des choux gras sur la mort d'un concurrent, même s'il s'agit de MicroKids Multimédia, et il n'existe pas de traité secret de non-agression. En ce qui concerne les éléphants roses, lorsque ta lettre a été présentée à Stéphane, il nous a assené un : « D'accord pour les éléphants roses gonflables, mais pas pour les F40 ». Du coup, on arrive tous à la rédac en ballon dirigeable et notre carte de transport ne nous est plus remboursée. Si tu as d'autres idées comme celle-ci, écris-nous ! Arrière vil tentateur ! Ton idée de rubrique « défoule-toi sur ton concurrent » ne PEUT aboutir. Son existence nuirait à la cohésion, déjà plus qu'aléatoire et fonction des tournois Multijoueurs, de la Rédac. Je vois d'ici Éric, la morve au nez, provoquant son monde au bras de fer, en tentant « d'excroisser » un muscle inopérant, avec ou sans épinard... L'abonnement, éternel problème. Oui, les abonnés reçoivent leur numéro en même temps ou après sa sortie en kiosque. La raison en est simple : les GEN4 sont envoyés au même moment aux kiosques et à nos très chers abonnés. Et non, il nous est impossible de décaler l'envoi des numéros pour privilégier les abonnés, car GEN4 est un magazine axé sur l'actualité, les news, les scoops et une sortie en kiosque retardée nuirait à sa diffusion. Il est question de modifier notre système de distribution et d'intéresser davantage l'abonnement pour palier à ce léger retard, jusque là... patience !
P. S. : Par pitié, si vous tapez vos lettres sur micro, envoyez-nous une petite disquette avec un fichier sauvegardé en format Word). Ça m'évitera de passer trois plombes à réécrire votre lettre. Ayez pitié du malheureux Teignard. ■

Ah que je t'aime Gen4 !

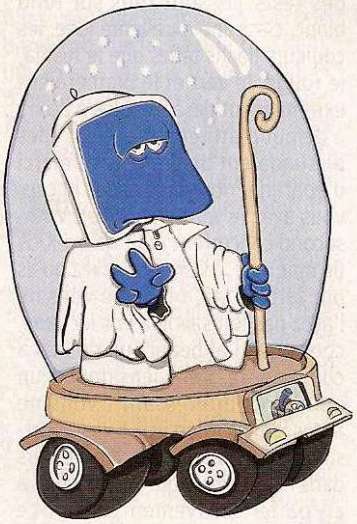
Salut les pigistes et autres de la rédac, surtout super teignard qui est bien marrant ! Je vais vous faire quelques suggestions, qui selon moi apporteraient encore plus à votre mag. En premier lieu, ce qui est classe : les news, qui depuis le numéro 75 environ se sont beaucoup améliorées (elles sont bien plus claires et le fond blanc y est pour quelque chose !), les tests toujours classes, les reportages (ah... Wing Commander IV, c'est quelque chose), les previews aussi,

le CD bien sûr, l'imprimeur qui fait également du super boulot. Maintenant, les choses moins bien : le hors série sur l'E3 (c'est vrai, au lieu de nous proposer un super gros reportage complet dans le GEN4 normal, vous nous sortez un hors série de 10 pages pour 35 balles ! Oui, je sais il y avait un CD avec... Mais n'empêche, le GEN4 d'Été était plutôt mince. Et pour Noël, vous allez nous faire quoi ? Un hors série spécial Noël de 15 pages, que vous vendrez 100 francs ? Bon passons...), votre rubrique ciné est bien, mais elle prend trop de place. À votre place, je disposerais les news comme ceci : les news normales avec le Net et le reste, une page pour le ciné (un coup de cœur, un seul film), une page pour les coups de cœur BD, une page sur les jeux de rôle (pions et dés), deux pages pour les consoles. Ce qui nous ferait gagner deux pages pour quelque chose de très intéressant : l'arcade. Dans vos pages, je n'ai vu aucune image de Killer Instinct, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Mortal Kombat III, la version de Street Fighter avec des acteurs digitalisés ? (...) Et ne me dites pas que vous n'avez pas le temps, ni que les news console c'est la même chose que l'arcade. Car ce n'est pas vrai. Autre chose, arrêtez de publier les soluces de jeux faciles que tout le monde a déjà fini trois fois en trois heures (Full Throttle, Prisoner Of Ice...) ! Encore autre chose, vos notes sont trop indulgentes, c'est vrai, au début de la nouvelle notation, tout le monde faisait attention, mais maintenant c'est reparti les 95 %. Bon fini les critiques... Pour le concours du meilleur rédacteur, c'est « Biiiiiip » qui a ma voix. Et le plus marrant, c'est Olivier, à chaque fois que je le vois en photo je suis mort de rire. Il n'aurait pas des liens de parenté avec Gérard Jugnot ? (...) Enfin, je tiens à vous remercier pour votre soutien de l'Amiga, quelques images de jeux dans les news, ça fait toujours plaisir ! Bon, j'espère que cette lettre vous aura aidés, au moins un peu... Alors vives vous, vives les vidéogames et vive le Power Amiga !
Nicolas Turban (lui-même !),
Kingersheim.

Cher Turban,
Et les majuscules de Super Teignard ? ! Il va falloir apprendre à respecter ses aînés les p'tits jeunes ! Non mais quelle désinvolture ! « Qui est bien marrant »... Si je t'avais en face de moi en ce moment, tu me trouverais bien moins « marrant ». Ce n'est pas de mon temps que de telles libertés auraient été permises. Enfin... Merci tout de même pour l'avalanche de compliments sous laquelle, il faut l'avouer, il fait bon étouffer (le premier St Bernard qui pointe son museau, je l'abats). Le hors série sur l'E3 faisait 68 pages et non 10, quelqu'un t'aura par conséquent déchiré 58 pages à ton insu, quant à ton idée d'un hors série Noël, elle a été retenue. Merci beaucoup. Sur une page, on ne peut pas traiter de l'actualité Ciné, n'oublie pas que GEN4 est un mensuel ! Les rubriques BD et Pions et Dés fluctuent, elles, de une à deux pages en fonction de l'actualité. Les News Console sont très bien sur deux pages et une rubrique Arcade ferait double emploi (les hits de l'arcade seront désormais adaptés dans les six mois sur 32-bit). Et je ne pense pas qu'une telle rubrique puisse apporter le moindre lecteur à GEN4, d'autres canards se sont spécialisés dans le domaine et apportent bien plus d'informations. Pour ce qui est des solutions de jeux faciles, il faudrait déjà que les rédacteurs parviennent à finir les durs pour en écrire les solutions ! Alors ils se rabattent sur les faciles, je sais c'est lamentable. Les notes ne sont PAS trop indulgentes, les éditeurs payent mieux, tout simplement. Alors les notes montent, comme aux cours de la bourse. Non, sérieusement, le niveau des jeux a tendance à augmenter car, pour rapporter les propos de Didier à son retour de l'ECTS, de sa carrière il n'avait jamais vu de produits aussi bons ou potentiellement bons présentés sur un même salon. Ton rédacteur préféré a préféré (justement) conserver l'anonymat pour ne pas attiser une veine concurrence à l'intérieur de la rédac. Olivier, en revanche, a tout fait pour sucrer ta remarque. C'était sans compter le Teignard, et c'est vrai qu'il ressemble à Jugnot, même si généralement on le confond plutôt avec Chaos dans Primal Rage. ■

GEN4, le miraculé

Alors là, moi je dis bravo !
Cela fait à peu près un an que je n'ai plus acheté votre feuille de choux, non pas que « l'on n'a pas de sous dans la famille », mais parce que GEN4 était devenu un magazine bas de gamme, genre Voici, France Dimanche (non là je suis trop salaud, on ne peut pas tomber aussi bas, même en le faisant exprès) ; il n'y avait qu'une dizaine de pages, les photos étaient de piètre qualité (que moi-même je fais mieux avec mon portable), les tests avaient toujours un ou deux mois de retard, les textes minables (humour vaseux, remarques sur les jeux sans aucun intérêt : « la boîte est rouge, ils auraient dû la faire noire », écrit dans un français douteux...). Bref, la décadence la plus



complète. Or, en une belle journée de juillet, alors que les oiseaux gazouillaient, que les filles étalaient leurs appâts (toutes les mêmes, moi je vous dis)... Donc en cette belle journée de juillet, je mis la main sur un joli billet de 50 enfoui dans les contrées les plus profondes et inexplorées de ma poche, et comme au même moment, se dressait devant moi un kiosque, je me suis dit : « pile, poil, ce qu'il me faut pour m'acheter un magazine ». Par hasard, je vis GEN4 (tiens, ils existent encore ceux-là !) et je pris le risque de l'acheter (pas trop grand le risque, le papier glacé étant plus doux que le papier hygiénique, un second emploi lui était réservé). Une fois chez moi bien installé (sur mes chiottes), je me mis à lire GEN4... « Une Miracoulos » (à dire avec l'accent italien SVP). Comme le Phœnix qui renaît de ses cendres (c'est beau ce que je dis quand même)... C'est lisible, l'humour est drôle, les textes clairs, les photos belles, les reportages intéressants, les tests comme il se doit... Génial ! Mais il reste quatre points noirs au tableau (enfin, je dis « noirs » comme je pourrais dire « blancs », d'ailleurs cela se verrait mieux sur un tableau...). 1/Les news, excellente rubrique mais complètement copiée sur votre concurrent direct Joy. 2-3/Les rubriques BD et Ciné (j'ai acheté un magazine d'informatique, pas le Pariscope). 4/Les « + » et les « - » ne sont pas assez touffus, faites des phrases, m... vous n'êtes pas handicapés. Bon, c'est bien tout ça, mais je vous ai écrit pour une question : le P6 d'Intel sera-t-il sorti à Noël ? Et si oui, son achat sera-t-il judicieux ou vaudra-t-il mieux acheter un Pentium ? (...)
P. S. : Vous m'offrez un abonnement ? (C'est que l'on n'a pas de sous chez moi).
Trani Julien, Paris.

Cher Julien,
Sans vouloir mettre en doute ton propos, en un an il est difficile de changer à ce point... Serait-il possible que ce soit toi qui aies changé ? Disons « mûri » ? Se pourrait-il que les « subtilités » qui t'aient échappé il y a un an, te soient à présent accessibles ? Tout de même, passer de Voici au Phœnix, il faut assurer ! Enfin, quoi qu'il en soit, tes fonds de poche t'auront ouverts les yeux (ce qui de prime abord n'a rien d'évident). En un an, le papillon est devenu chenille (celle avec une pipe dans Alice aux Pays des Merveilles), comprenez par là que nous avons évolué avec notre lectorat, dont la moyenne d'âge est maintenant de 21ans, avec moins de couleurs « flashies », plus d'expérience, de maturité (comme toi en fait... Meuuh non j'plaisante), etc. Non ! Les News ne sont pas pompées sur la concurrence, tu veux réellement que l'on envoie notre maquettiste chez toi (référence à une ancienne présentation de l'abonnement) ? Nous développons davantage le sujet de la News (il arrive qu'elles prennent une page, voire plus) ; elles sont moins dispersées ; nos rubriques sont plus nombreuses ; on s'écarte moins du sujet micro ; etc. Rien à voir donc. Les rubriques BD et Ciné ne prennent que trois pages et de nombreux lecteurs s'y intéressent. Désolé tu ne fais pas le poids. Les « + » et les « - » résument l'ambivalence d'un produit, si tu veux en savoir davantage, lis le texte... Je sais, c'est plus long. Pour le P6, les développeurs ont déjà tendance à passer trop vite d'une machine à une autre, sans que les joueurs s'y mettent ! Non, le Pentium est suffisant pour l'instant (et pour longtemps on l'espère). Avec la carte 3D Blaster (voir Reportage ECTS), il sera même possible de se contenter d'un DX2-66, alors...
P. S. : Désolé pour l'abo gratuit, mais nous avons déjà nos pauvres (tous les rédacteurs qu'il faut nourrir chaque mois, et c'est que ça mange un rédacteur !). ■

RED GHOST

Red ghost est une remarquable experience audiovisuelle

qui combine avec succès le meilleur de l'action

de la strategie et de la simulation en un jeu unique

COMMANDEZ ET CONTROLEZ UNE UNITÉ DE LA FORCE SPÉCIALE INTERNATIONALE AVEC L'ORDRE D'ATTAQUER ET DE DÉTRUIRE UNE FORCE MILITAIRE SECRÈTE CONNUE SOUS LE SEUL NOM DE RED GHOST. LA MISSION EST CLASSÉE TOP SECRET ET DOIT ÊTRE MENÉE AVEC EFFICACITÉ ET SÉRÉNITÉ. UNE GESTION PARFAITE DE VOS TROUPES ET DE VOS RESSOURCES EST VITALE.

PC CDROM

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

5E SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS SUPERGAMES

22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

empire INTERACTIVE

28, Rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois
Tel :48 18 50 00 Fax :48 57 62 91
Internet : http://www.ubisoft.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

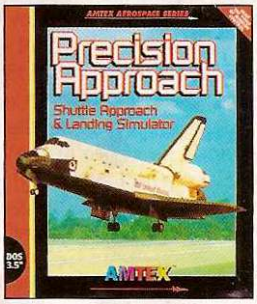
L'HOMME IDÉAL

Chez Sir Tech, l'égalité des sexes signifie quelque chose. Pour preuve, l'anecdote contée par Brenda Garno, réalisatrice du script de Druid à nos confrères de Wired en dit long. Elle (comme des milliers de femmes passionnées d'Heroic Fantasy) n'a pas hésité en effet à décrire précisément le physique du héros telle qu'elle le voit : tablettes de chocolat, fessiers bien dessinés, bras et jambes musclés... Admirez un peu le résultat ! Pour un peu, on croirait qu'elle s'est inspirée d'une photo de notre Canou national ! ●

JUNGLE URBAINE

Le prochain produit d'Andrew Spencer (Ecstatica) a été très sérieusement retardé à fin 96. Il faut dire que ce dernier compte bien utiliser tout ce qui se fait de mieux dans le domaine de la programmation et de la technique pour offrir un jeu de très grande qualité. Pour commencer, pas très satisfait de l'animation des personnages dans Esctatica (il doit bien être le seul), il a transformé sa technologie ellipsoïdale pour les personnages en 3D polygonale, mais avec tellement de facette que le résultat est tout simplement fabuleux. Il se base, il est vrai, sur la toute nouvelle carte 3D Blaster de Creative et comme vous pouvez le voir, le résultat est saisissant. Non seulement la résolution est exceptionnelle, mais en outre, le réalisme des mouvements des personnages est saisissant, de la simple démarche aux froncements de sourcils, en passant par le mouvement des lèvres ! ●

REMEMBER CHALLENGER



Amtex continue dans les simulations pour les accrocs : après le lancer de mouches dans Gone fishing, c'est l'atterrissage de navette sur Precision Approach. Pour un peu plus de 300 francs, vous aurez droit à un véritable simulateur, comme au bon vieux temps, avec des graphismes moches, une interface pas terrible et des tonnes de commandes qui ne servent à rien ! ●

PAS CHER PAS PRIS

Un CD-Rom regroupant Desert Strike et Jungle Strike ? Voici qui devrait, de base, plaire aux fans d'action. Avec en plus des catastrophes et des séquences vidéos, voilà un bon investissements pour moins de 300 francs. De son côté, American Laser Games lance pour moins de 250 francs une compilation visant les fans de ses jeux. Pour l'occasion, vous retrouverez Crime Patrol, Drug Wars et Who Shot Johnny Rock, trois shoot'em up entièrement en vidéo. On aime ou on n'aime pas ! ●

... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèv

● Vous voulez faire une B. A. ? Sachez alors que pour chaque SimIsle vendu, Maxis s'engage à verser environ 10 francs à la WWF (World Wide Fund For Nature) une association protectrice des forêts ● IPC annonce un Chiffre d'Affaire pour le 1er semestre 95 en progression de 73 % ● Microsoft France annonce 60 000 Windows 95 vendus la première semaine.

RENCONTRES

● *Issu d'Imagina, le 3ème Festival Européen de la Jeune Création en Infographie, organisé par l'INA se déroulera à Bruxelles (Centre Culturel Le Botanique, 236 rue Royale) les 3 et 4 novembre prochains.*

● *Cette année encore, les curieux et les fans de loisirs multimédia vont pouvoir découvrir les toutes dernières nouveautés au 5ème Salon de la High-Tech de Loisirs, le Supergames, du 22 au 26 novembre 1995 à la porte de Versailles.*

● *Le Mica est le 11ème Salon de la Micro-Informatique et du Multimédia qui se déroulera de dimanche 3 décembre 1995 de 10h à 19h, au 6 rue Albert Le Barillier à Anglet (64600). Loin des grosses manifestations parisiennes, voici une initiative appréciable pour les indigènes.*

● *Resogames 95 sera la 1ère édition des 24 heures de jeux en réseau qui se tiendra du 18 au 19 novembre au Croisic (44, Loire-Atlantique). 150 personnes s'affronteront sur Warcraft, Doom 2, Super Karts… seuls ou en équipe.* ●

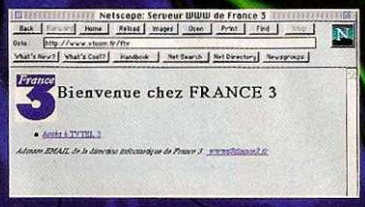
WINDOWS 95 EST UN LONG TORRENT DE MONTAGNE

Un communiqué de presse de Microsoft nous permet de vous prévenir. Si, lors de l'installation de Windows 95, la disquette 2 est détectée comme défectueuse, c'est normal, c'est à cause d'un virus présent sur votre ordinateur qui plante l'installation. De toutes les façons, quelque soit le problème, appelez le service technique de Microsoft. C'est fait pour cela ! ●

INTERNET

● **MegaWeb, c'est un service mis en place depuis peu par le Megastore. Des rubriques avec des infos, des coups de cœur, des extraits de CD Audio pour un voyage initiatique au pays du Web. (http ://virgin.fr)**

● **Du côté de France 3 aussi on se bouge, avec un site (http ://www.france3.fr) dédié à notre chaîne nationale. Outre la grille des programmes, le connecté pourra bientôt accéder à de nombreuses autres informations et pourquoi pas, participer d'ici quelques mois en direct à des émissions !**



● **Le porno sur Internet est difficile à enrayer et ce qui vient de se passer en Angleterre risque malheureusement de se produire chez nous. Neuf personnes ont été arrêtées et 17 micros saisis, ainsi que de nombreux logiciels et images pornos, mettant en scène des enfants. Les images étaient en fait directement envoyées *via* E-Mail et elles n'apparaissaient pas directement sur le Net. Les chasseurs du Net ont traqué leurs auteurs grâce à des indiscrétions. Un vrai problème est cependant en train de se poser, car au niveau pornographie, les lois et les interdictions varient d'un pays à l'autre. Internet étant un réseau mondial, il est donc quasiment impossible de contrôler l'accès à certains types de documents aux seuls utilisateurs du pays concernés. La Net-police risque donc de devenir une Don Quichotte-police !**

● **Internet 95 est le premier vrai salon dédié à Internet et à ses dérivés. Du 16 au 18 novembre 1995 (professionnel les 2 premiers jours), au CNIT de Paris La Défense, vous pourrez découvrir toutes les nouveautés sur Internet, les intervenants, les outils, le matériel… Une occasion en or pour découvrir ce monde parallèle qui s'ouvre depuis quelques années aux communs des mortels. Avec plus de 35 millions d'utilisateurs aujourd'hui, ce sont plusieurs centaines de millions qui sont prévus d'ici l'an 2000 !**

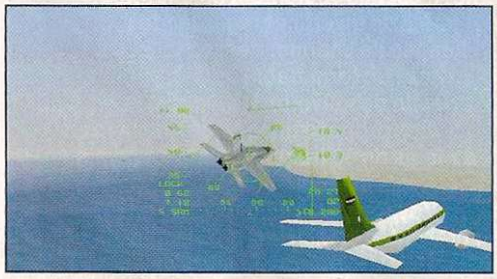
● **Internet n'est pas seulement un endroit pour jouer, se divertir et regarder des images de charme, c'est aussi et surtout un formidable outil de culture et de découverte. Pour vous aider, Sybex propose une gamme de livres à moins de 80 francs, traitant de divers sujets, tels que les Sports, la Musique ou les Voyages. Des centaines de sites sont présentés et même si d'ici la parution du livre, un certain nombre d'entre eux aura disparu, l'ensemble est tout de même bien pratique.**

BAGARRE À HOCKEY CORRAL

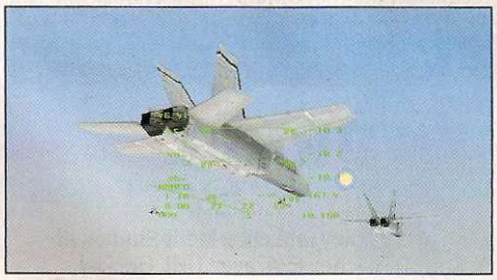
Après le hockey raté chez Merit Studios et la réussite chez E. A. avec NHL Hockey, Time Warner pourrait bien ravir la palme d'or avec son Wayne Gretzky Hockey, prévu pour fin novembre sur CD-Rom PC. Très complet, le jeu permet d'envisager ce sport en simulation ou en mode arcade, avec des séquences vidéos pour les actions les plus spectaculaires. Reste le plus important : la jouabilité, qui ne semble pas en reste d'après la version avec laquelle nous avions pu jouer durant un récent salon américain. ●

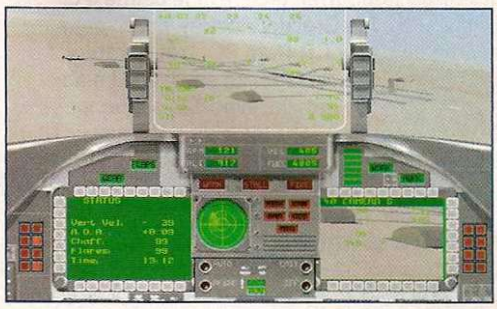
LE FLIPPER DES PROFS

Le flipper a toujours été une source inépuisable d'inspiration (ou de manque d'inspiration) pour les éditeurs de jeux. Ainsi, outre le spécialiste du genre, 21St Century, tout le monde s'y met. Ocean, Sierra, Virgin et maintenant Empire, avec The Web, premier d'une longue série. Pour ne pas trop craindre la concurrence, les auteurs du produit ont pris le taureau par les cornes. Tout d'abord, il s'agit d'une licence McCoy pour laquelle le produit a été pensé intelligemment. Ne voulant pas de ces flippers à scrolling, dans lesquels selon eux, le joueur envoie la balle au hasard vers une cible qu'il ne voit pas, ils ont préféré utiliser la haute résolution en 256 couleurs pour que tout le flipper tienne sur l'écran. Les possesseurs de grosses configurations pourront même aller jusqu'au 1024X768 en 32 000 couleurs ! Plusieurs angles de vue sont disponibles, avec surtout des dizaines de surprises durant le jeu. Tout d'abord, sur le haut du flipper, un écran en incrustation dévoilera tout au long d'une partie des animations réalisées en 3D (une centaine). Outre les trois flippers, des trous, des cibles, des rampes… le jeu multi-billes implémenté permettra jusqu'à six boules en même temps ! Rien n'a été laissé au hasard, avec des voix, des bruitages superbes et surtout des musiques (20 morceaux) composées par The Jam et Stiff Little Fingers. Ils ne sont peut-être pas très connus en France, mais les morceaux sont très rythmés et ils se déclencheront tout au long d'une partie selon les bonus que vous gagnerez. Le point le plus hallucinant est sans aucun doute la réalisation avec une animation minimum de 60 images/seconde sur Pentium. Même sur 486, on est largement au-dessus de la concurrence. De plus, les graphismes sont superbes et pour une fois, la bille ressemble vraiment à quelque chose, avec des reflets métalliques et une taille conséquente.



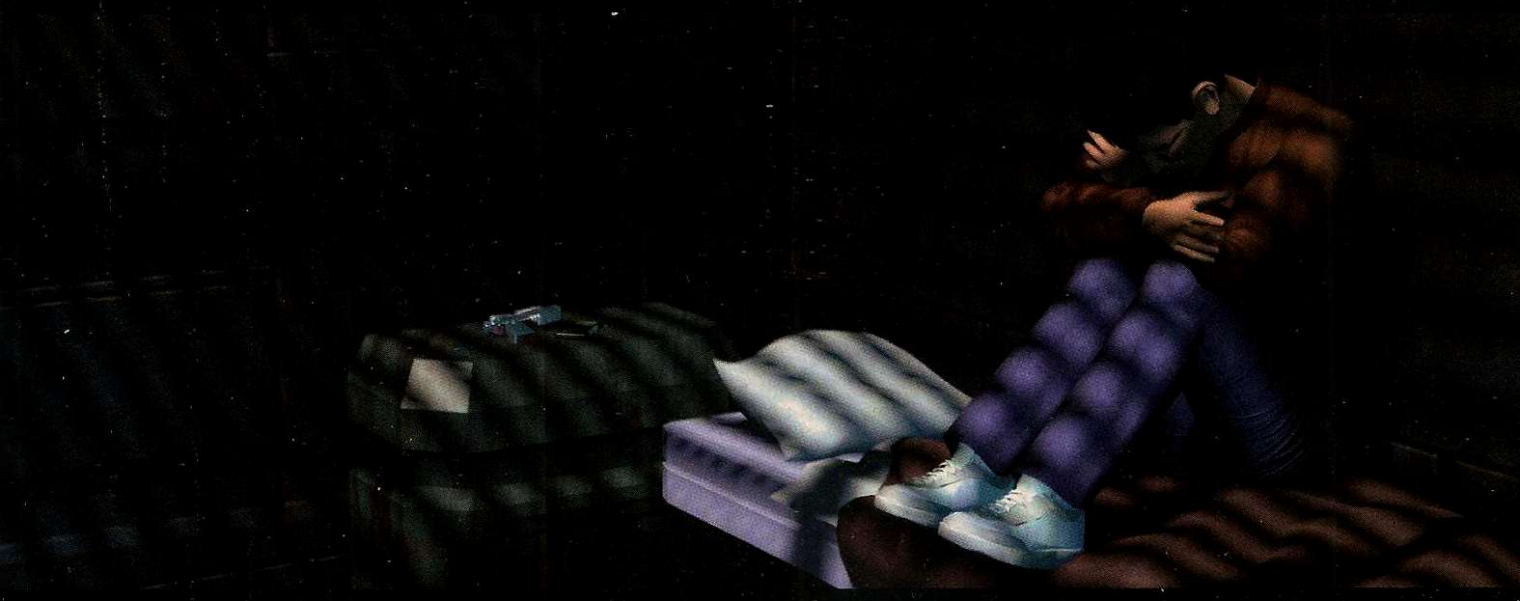
SIMULATIONS EXCLUSIVES





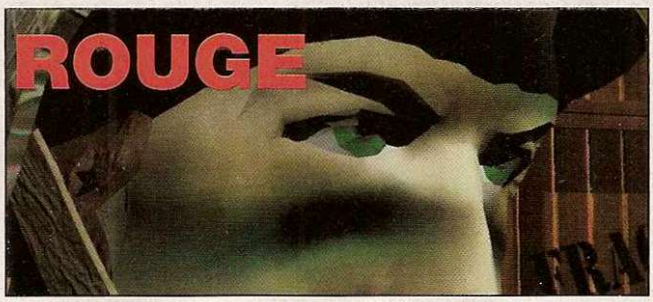
Depuis quelques semaines, Rowan Software (Overlord, Air Power, Dawn Patrol) a signé un accord d'exclusivité avec Empire Interactive. À noter d'ailleurs que le module « head-to-head » pour Dawn Patrol sera disponible prochainement et gratuitement (cf. CD de GEN4 du mois prochain). Navy Strike, auparavant chez Microprose est retombé dans l'escarcelle d'Empire, avec une simulation de vol qui n'est pas aussi classique qu'il n'y paraît. En effet, si la réalisation semble tout à fait dans la gamme de ce que fait Rowan (VGA ou SVGA selon la puissance de la machine, bonne finition…), Navy Strike se différencie par un côté stratégique en temps réel original. Le joueur sera en effet aux commandes d'une flotte d'intervention envoyé dans plusieurs zones très chaudes du globe. Il faudra donc planifier les interventions et conduire de véritables campagnes. À tout moment, le joueur pourra sauter dans le cockpit d'un F-22, d'un F-14 ou d'un F/A-18 pour participer aux combats en temps réel. Cette gestion dynamique du chronomètre est d'ailleurs un autre point fort du jeu. Durant une mission, le joueur pourra en effet voir sa flotte attaquée par des avions ennemis, ce qui pourra l'obliger à faire demi-tour en catastrophe. De même, si la couverture aérienne est mauvaise, le retour vers le porte-avions pourra s'avérer plus agité que prévu. Même au cours d'une mission, les objectifs peuvent changer, selon les manœuvres de l'ennemi ! Plus qu'une simple simulation de type briefing/mission/debriefing, Navy Strike proposera dès la fin novembre un challenge beaucoup plus « intelligent ».

IL EST TEMPS D'APPUYER SUR LA GACHETTE

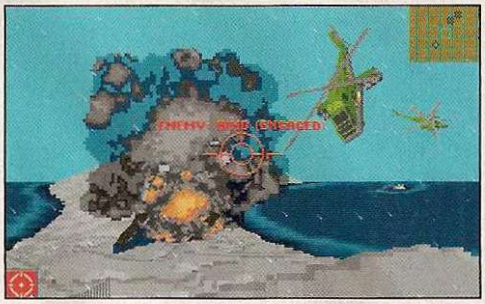


La dernière épopée de Delphine est un cocktail explosif d'action et d'aventure. Vous explorez une toute nouvelle dimension lorsque Conrad B. Hart, TOUT DROIT SORTI DE FLASHBACK, est de retour pour libérer le système Solaire qui est sous la coupe de fer d'infâmes créatures, les Morphs. Ce jeu va vous river sur votre siège ! Vous progressez dans un décor entièrement en 3D calculée en temps réel, doté d'animations réalisées à l'aide de capteurs infrarouges et de caméras mobiles. De nombreux niveaux intermédiaires et de multiples missions vous mettent au défi. Pour vous en sortir ? Vous disposez d'une panoplie d'équipements ultra sophistiqués. Sans cesse, les limites de votre ingéniosité sont testées lorsque vous tentez de déjouer les pièges démoniaques qui entravent votre passage.Vous devez réagir plus vite que l'éclair lorsque vous êtes face à vos ennemis mortels. REVEILLEZ-VOUS, IL EST TEMPS D'APPUYER SUR LA GACHETTE.

MAELSTROM VOIT ROUGE



On vous en avait déjà parlé le mois dernier, mais une version jouable nous a permis de nous faire une meilleure idée sur Red Ghost chez Empire. Ce produit peut pratiquement correspondre à Navy Strike sur terre. Le joueur dirige en effet une force d'intervention secrète envoyée pour détruire une organisation paramilitaire : Red Ghost. Le joueur dispose en fait en début de jeu d'un nombre limité de personnel qu'il devra affecter selon les spécificités de chacune des missions. Certains sont des pilotes, d'autres des mitrailleurs ou des canonniers… Avant chaque mission, vous devez donc constituer vos équipes et leur attribuer divers véhicules : chars, blindés légers, automitrailleuses… Tout commence sur l'écran général avec une carte de la zone à nettoyer. Vous y trouverez les bases ennemies, les routes, ainsi que les lignes de communication et d'approvisionnement adverses. Il ne tiendra donc qu'à vous de gérer votre attaque comme bon vous semble. Équipes de saboteurs pour désorganiser l'ennemi, attaques massives sur certains points, destruction d'unités mobiles ennemies en priorité… De cette carte, le joueur pourra faire un zoom pour voir en détail ce qui se passe à un endroit et il pourra même visualiser en 3D ce qui s'y passe. À tout moment, vous pourrez en effet prendre le contrôle d'un véhicule dans des phases de simulation très arcade, et des décors en Rayscaping. Mêlant plusieurs genres, voici un produit VGA qui offrira l'avantage de tourner sur pratiquement toutes les configurations sans aucun problème. ●



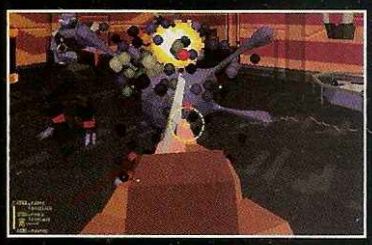
BRAIN DEAD 13, PAS READY DU TOUT

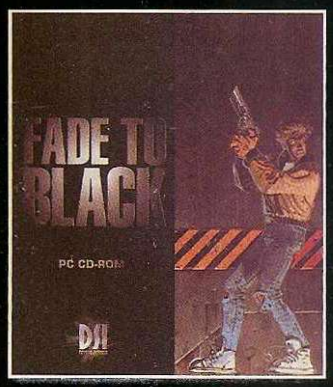
Alors qu'il semblait sur le point d'être fini au début de l'été, Brain Dead 13, le dernier délire du genre cartoon « presque » interactif de Readysoft continue à voir sa date de sortie décalée de mois en mois. Comme depuis six mois maintenant, on vous assure qu'il sortira bientôt. Si, si, on vous assure ! ●

CYBER RETARD

Les produits Empire qui contiennent le mot Cyber semblent décidément maudits. Après Cyberspace, retardé pendant deux ans pour finalement ne jamais sortir, c'est Cyberjudas qui prend de plus en plus d'aise, puisqu'il serait maintenant prévu au mieux pour la fin d'année. ●

FADE TO BLACK™





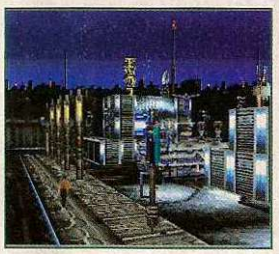
ELECTRONIC ARTS®

3615 EADIRECT 2,19F/Mn • Vous pouvez découvrir Electronic Arts sur le réseau Internet à l'adresse suivante http://www.ea.com/

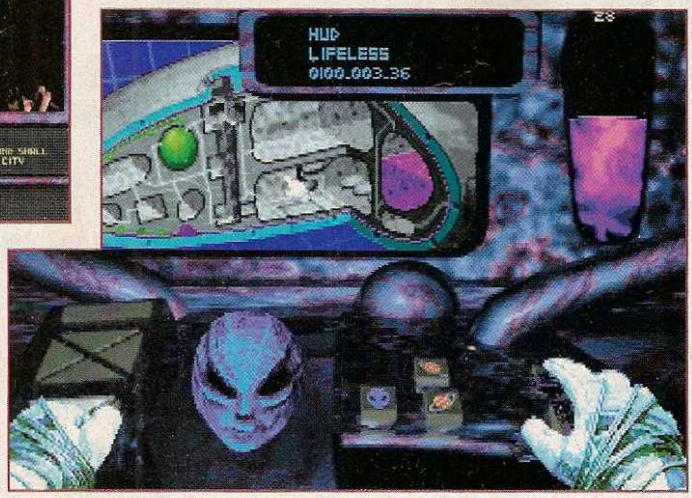
Pour obtenir plus d'informations sur Fade to Black, vous pouvez téléphoner à Electronic Arts au 72 53 25 25 ou écrire à Electronic Arts, 3, rue Claude Chappe, Centre d'affaires Télébase 69 771 St Didier au Mont d'Or Cedex • Logiciel ©1995, Origin Systems Inc. • Fade to Black est une marque de Delphine Software International • Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts. System Nécessaire : IBM PC CD, Intel 486™ 486/50 ou 100% compatible, 8 Mo RAM, 10 Mo espace disque dur.

QUARANTINE 2

Après un succès mitigé sur Quarantine, Gametek sortira courant novembre la suite de ce produit, nommé Road Warrior. L'histoire continue là où elle s'était arrêtée précédemment, alors que vous (Drake de votre prénom) venez tout juste de vous échapper de la ville-prison de Kemo. Malheureusement pour vous, votre escapade a attiré les foudres du tout puissant patron du trust criminel Omnicorp, et comme l'attaque est considérée comme la meilleure défense, vous partez en guerre contre les différentes bases ennemies. Vous l'avez compris, derrière ce scénario, se cache Road Warrior, un jeu d'arcade pur et dur, dans lequel vous n'aurez qu'une seule priorité : mener à bien diverses missions de destruction. À bord de votre taxi mad-maxien, vous allez pouvoir éclater véhicules en tous genres et piétons inconscients grâce à vos mitrailleuses, lance-flammes et scies circulaires montées sur vos pare-chocs. Le jeu reprend le principe de Quarantine, avec de la 3D texturée, cette fois en SVGA pour les possesseurs de Pentium. Les autres pourront toujours se rabattre sur le mode VGA. Cela va assez vite et vous disposez de plusieurs vues internes et externes. Pour cette suite, les auteurs ont utilisé un style BD pour narrer les scènes intermédiaires, plutôt que des vidéos ou des scènes cinématiques. Le résultat est plutôt réussi pour un type de produit, pas très original, mais qui devrait ravir les fans d'action. ●



LES COLONS DANS L'ESPACE

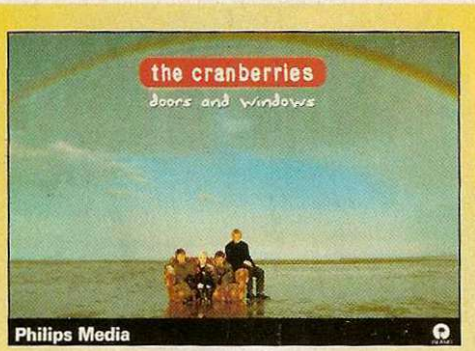


Millennia, Altered Destinies est une formidable aventure spatio-galactique, dans laquelle le joueur devra influer sur l'évolution de quatre races extraterrestres pour empêcher leur destruction par une cinquième. Pour cela, le joueur évoluera dans le temps et dans l'espace, aidant telle ou telle race à tel ou tel moment, pour coloniser la galaxie et maintenir un équilibre précaire, seul garant d'une victoire finale. La réalisation en VGA semble bien en retrait par rapport à certains concurrents directs et même Commander Blood laisse Millennia assez loin du point de vue technologique. Seul un intérêt de jeu hypothétique très important pourrait sauver ce petit Poucet au milieu d'une jungle de softs de très grande qualité technologique (Ascendancy, Space Bucks...). ●

LE PLUS DUR AVEC MICROSOFT® FURY³ c'est de faire souffrir sa mère. Voir son bichounet pulvérisé ou échouer pour la énième fois dans son looping, forcément ça lui tire des larmes. Fury³, c'est un jeu d'action en 3D complet, c'est 6 degrés de liberté de mouvement, c'est conçu pour Windows® 95 donc 32 bits et auto-play. C'est 8 planètes à sauver, 24 missions, 4 niveaux de difficulté, c'est trop dur pour toi. Alors avant de jouer, pense à ta chère maman. Du 20 nov. au 21 janv. Microsoft® vous offre une assistance technique téléphonique de 9h à 20h du lundi au vendredi et de 10h à 18h le week-end pour tout achat d'un produit Microsoft® Home.
Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?®
A NOTRE FILS MORT 11 FOIS
MICROSOFT® FURY³
LE JEU QUI VA FAIRE
PLEURER TA MERE.

TOUT PRÈS DE CHEZ VOUS

Dans les nouvelles boutiques dédiées à la micro-informatique et aux jeux vidéo, on peut citer l'ouverture d'un deuxième Extrapole dans l'Espace Quatre-Temps (niveau 1) à Paris-La Défense. L'originalité de ce magasin vient sans conteste de l'espace Internet, issu de la collaboration d'IBM et d'Extrapole. Les visiteurs pourront ainsi se promener gratuitement sur Internet ! Une troisième succursale devrait voir le jour d'ici quelques mois.
Du côté de Scoregames aussi, on vient de lancer trois nouveaux magasins dédiés aux jeux vidéo et aux produits multimédia. Les villes concernées sont Versailles (16, rue de la Paroisse, 78100), Amiens (19, rue des Jacobins, 80000) et Saint-Denis (6, passage des Arbalétriers, 93000). ●



The Cranberries

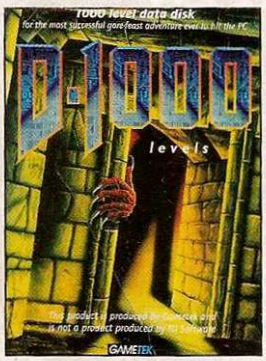
Doors and Windows est le CD-Rom Rainbow dédié au groupe de rock qui inonde nos plages FM depuis plusieurs mois. Développé par MB Interactive en collaboration avec Philips Media, ce CD-Rom, compatible PC, Mac, CD-i et CD audio permettra à tous de découvrir des clips, des coupures de presse, cinq morceaux, des photos, une interview interactive et bien d'autres surprises concernant le groupe. Un produit très bien fait qui vaut franchement le détour ! ●

AVANTAGES

Advantage Point est la gamme budget de Gametek avec des produits comme Quarantine, Star Crusader, Hell ou Bureau 13 pour moins de 100 francs. ●

1000 NIVEAUX POUR DOOM

D-1000 est un produit qui, pour moins de 100 francs, vous proposera 1000 niveaux additionnels pour vos Doom et Doom 2, dont 200 inédits. La qualité est assez variable, mais au final, si vous adorez toujours votre Doom, ce sont des centaines d'heures de jeux assurées ! ●

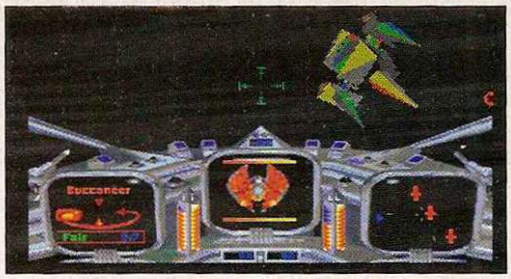


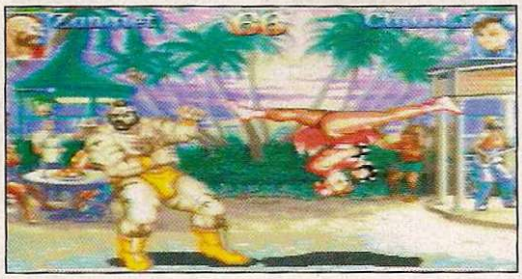
JACK IS BACK

Avec 4 millions de dollars de budget et 2 ans de travail, The Ripper fait office de superproduction dans la gamme de Gametek. Take 2, qui s'est occupé de la réalisation du jeu, n'a pas hésité pour le tournage à utiliser des acteurs professionnels mondialement connus. Le jeu tiendra sur 4 CD-Rom, avec plus de deux heures de séquences vidéo en FMV, pour une aventure futuriste dans laquelle Jack l'éventreur fait une apparition remarquée. Vous y retrouverez Christopher Walken, Karen Allen, Burgess Meredith, John Rhys Davies et bien d'autres célébrités. Prévu pour début 96, nous écumons les bas-fonds londoniens pour retrouver la piste du mystérieux assassin ! ●

AMIGA PRESQUE TOUJOURS

Gametek est sur le point de lancer ses deux derniers produits Amiga et CD 32. Star Crusader est un très bon produit de simulation spatiale, avec des missions intéressantes, mais une réalisation moyenne. Super Street Fighter 2 Turbo, excellente adaptation sur PC CD-Rom, arrive aussi sur Amiga. Carton rouge à Gametek cependant qui nous envoie des images de la version PC en indiquant dessus Amiga ! ●



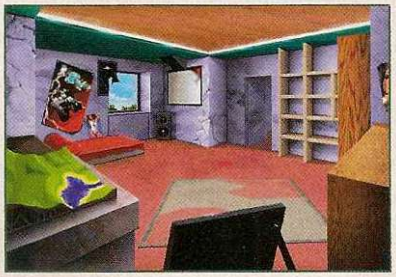


VOICI L'ARME ABSOLUE. Un joystick digital inusable, d'une extrême précision et deux fois plus rapide qu'une manette traditionnelle. Son mouvement rotatif en 3D vous permet de faire exactement ce que vous voulez. Ses 8 boutons dont un multi-directionnel et son accélérateur font de Microsoft® Sidewinder 3D Pro une arme de professionnel. Sidewinder 3D Pro est donc déconseillé aux amateurs, aux petits joueurs du dimanche, aux demi-portions... Ils pourraient se faire mal. Du 20 novembre au 21 janvier Microsoft® vous offre une assistance technique téléphonique de 9h à 20h du lundi au vendredi et de 10h à 18h le week-end pour tout achat d'un produit Microsoft® Home.

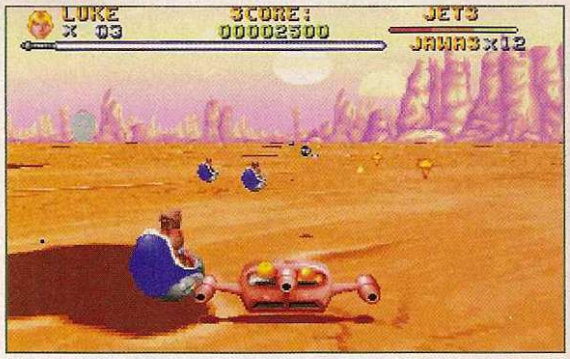
Microsoft
JUSQU'OU IREZ-VOUS?®

MICROSOFT® SIDEWINDER™ 3D PRO.
DEBUTANTS S'ABSTENIR.

SURPRISE SURPRISE !



Funsoft, ne cesse de nous prendre au dépourvu depuis quelques mois. Nous venons tout juste de découvrir deux nouveaux produits chez eux, avec Imperium Romanum, un jeu d'aventure se déroulant une fois n'est pas coutume dans une antiquité décadente futuriste. Imaginez un monde mélangeant SF et Empire Romain, le tout avec des graphismes superbes et des personnages à la LucasArts ! Quant à Super Star Wars, il s'agit du jeu déjà sorti sur console 16 bits qui revient à la sauce PC, avec diverses phases d'action et surtout l'environnement Star Wars, toujours très apprécié. ●

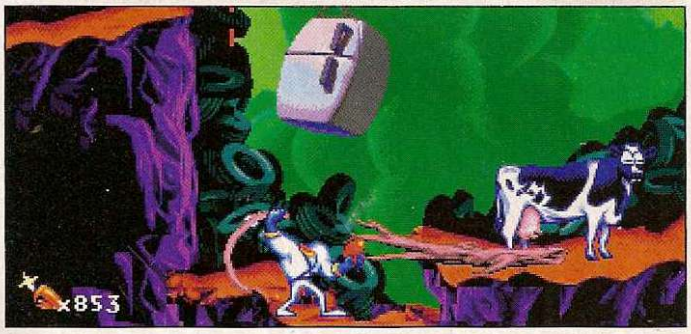


INFOCOMMERCIALE : C'EST DÉJÀ DEMAIN

De la fin octobre à la fin décembre, Philips lance une grosse campagne publicitaire basée sur trois spots TV très originaux. Ayant pour but de promouvoir respectivement la télé 16/9ème, le combi (TV + magnétoscope intégré) et le CD-i, ces clips de 3 à 4 minutes mettent en scène un couple et un de leurs amis (Gérard Klein), fondu de nouvelle technologique, à divers moments clefs de leur vie. À mourir de rire, ces trois pubs passeront sur tous les chaînes françaises aux alentours de 20 heures. Un idée du marketing assez inhabituelle mais fort distrayante. ●

UN VER CORRECTEUR

Après son formidable succès sur console, EarthWorm Jim va faire une apparition remarquée sur CD-Rom PC, intégrant directement les deux épisodes sur le même CD. La petite démo sur le CD suffira à vous faire passer le message, avec un produit de type plate-forme qui se caractérise par une très grande jouabilité et un personnage pour le moins original. Cet espèce de super-héros-ver-de-terre du futur bondira, se suspendra, tirera, planera et mourra sur votre écran dans la joie et la bonne humeur. Avec Worms chez Ocean, on se croirait au mois du ver ! ●



DES PROGRAMMEURS DE TALENT !

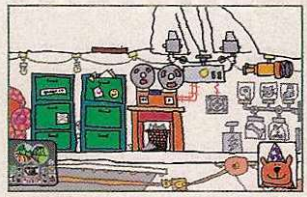
Telle pourrait être la conclusion logique de tout joueur, après avoir joué à Tyrian (sur le CD), un shoot'em up à scrolling vertical largement supérieur à tout ce qu'il s'est fait dans le genre. Il s'agit en effet d'un shareware, qui tourne admirablement bien sur n'importe quel 486 et qui prouve qu'un bon nombre de programmeurs de jeux n'optimisent absolument pas leurs algorithmes. Pour nous coller des superbes démos à peine interactives, ils sont forts, mais lorsqu'il s'agit d'utiliser au mieux les capacités des processeurs... il n'y a plus personne. Après cette séquence défoulement, essayez simplement Tyrian sur votre PC et admirez un peu le travail. ●

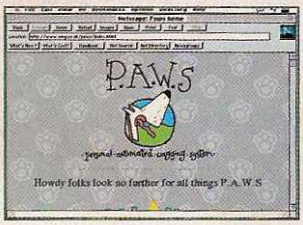
... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèv

● Interplay vient d'intenter un procès aux USA contre Lasersoft, qui a lancé récemment un produit nommé « Dimensions for Descent », basé selon eux un peu trop sur la célébrité du jeu Descent. Du coup, Lasersoft doit retirer de la vente son produit ● Philips SemiConductor vient de racheter la technologie Western Digital, célèbre pour ses cartes accélératrices sur PC ● Amis musicos, le kit SoundBlaster AWE32 Home Studio (env. 2800 francs) comprend un clavier de synthétiseur, un carte son AWE32 et des logiciels de musique ●

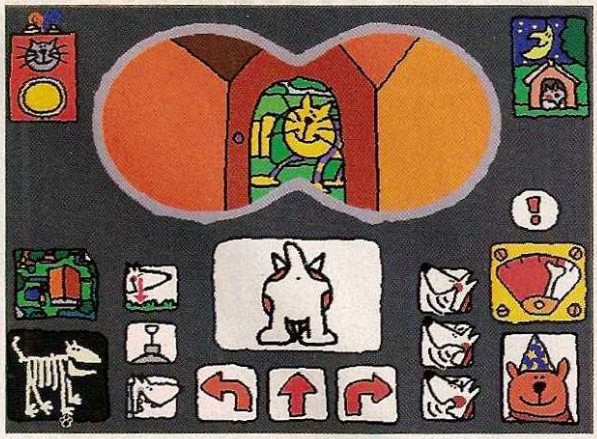
IL Y A TROP DE HÉROS SUR TERRE...

Une vie de chien



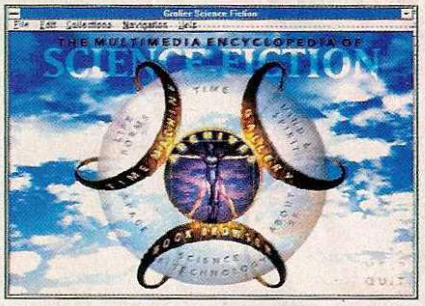


PAWS est un des produits les plus originaux qu'il m'ait été donné de voir, puisqu'il s'agit d'une simulation de chien ! À la différence de Wolf (simulation de loup très réaliste), l'approche est résolument loufoque, avec un style BD à mourir de rire. Les bruitages grotesques collent parfaitement au produit, qui vous fera découvrir la dure vie de nos amis les bêtes. Votre but premier sera bien sûr de trouver un maximum d'os à ronger, mais la chasse aux chats du quartier et arroser généreusement la pelouse du jardin constitueront quelques divertissements de qualité. Espérons maintenant que la version française sera à la hauteur de la VO et si vous voulez en savoir plus sur PAWS, allez faire un tour sur Internet : **(http ://www.vmg.co.uk/paws/).** ●



L'ANTHOLOGIE DE LA SF

Matra Hachette Multimédia vient d'éditer une merveilleux CD-Rom dans lequel vous retrouverez des centaines d'informations, de photos et quelques clips vidéos en rapport avec la Science Fiction. De film récents comme Terminator 2 aux antiquités des années 50. Cet ouvrage, facile d'utilisation est une véritable encyclopédie, malheureusement en anglais. ●



SEGA PC

Sega of America a annoncé son partenariat avec MCA et Dreamworks SKG pour développer dans les années qui viennent des parcs d'attractions (Virtual Lands) dédiés aux jeux d'arcade et à la Réalité Virtuelle. 100 sites devraient être construits d'ici l'an 2000, dans des zones habitées par des gens habitués aux nouvelles technologies : comprenez les grandes villes et les universités !

Au niveau des jeux développés pour le PC, ce sont Ecco The Dolphin, Tomcat Alley et Comix Zone qui sont annoncés pour Windows 95 dès novembre ! Sonic The Hedgehog semble avoir été légèrement retardé, tandis que Panzer Dragoon et Virtua Fighter (version Remix) sont prévus sous le standard Nvidia/Diamond, une nouvelle carte vidéo accélératrice PC dont nous vous avions parlé le mois dernier. ●

UN DE PLUS

Les nouveaux arrivants sur le marché se font de plus en plus nombreux et Well Soft Interactive se lance dans l'édition multimédia sur PC. Dans un premier temps, au niveau des jeux ce sont Maabus (testé dans ce numéro) qui sortira en premier, suivi d'une compilation de 12 CD-Rom (moins de 400 F) comprenant des jeux comme TFX, Megarace, The Vortex, Novastorm, Reunion... D'ici la fin novembre, nous pourrons aussi découvrir deux nouveaux jeux : Dagger's Rage (Windows 95) et Expect No Mercy, des produits américains qui suscitent là-bas quelques réactions avec des publicités pour le moins violentes. Enfin, Virtual Corporation est prévu pour début 96. Il s'agit d'un jeu d'aventure/stratégie Cyberpunk qui possède l'originalité de se jouer à plusieurs via réseau ou Internet et qui utilise le système de reconnaissance vocal d'IBM ! On attend avec impatience d'en savoir plus pour vous dire ce que l'on en pense. ●

SUR BETAN, IL N'EN FAUT QU'UN

ALIEN ODYSSEY

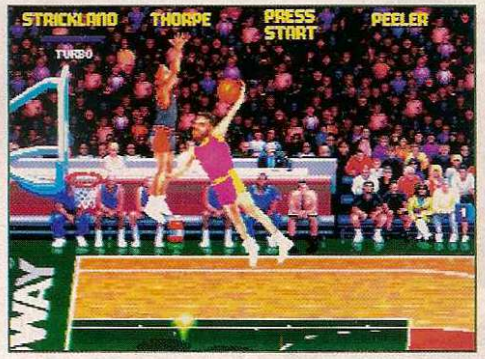
PC CD-ROM

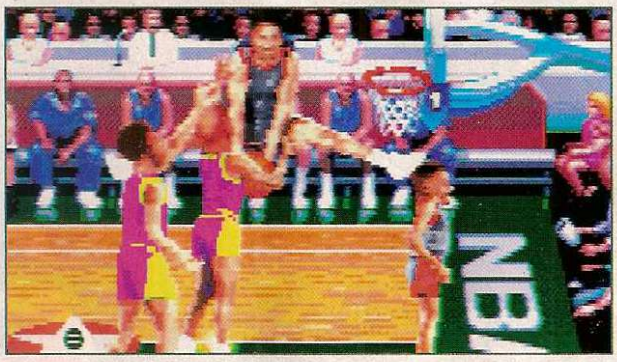
ARGONAUT SOFTWARE LTD.

PHILIPS

ACCLAIM SE RÉVEILLE

Cela fait plusieurs mois que leur arrivée sur le marché PC est annoncée et malgré de nouveaux retards sur les principaux titres, les premiers développements PC font leur apparition. Dans un premier temps, la société base son automne sur NBA Jam Tournament Edition, un jeu de basket de type Deux-contre-deux, qui malgré un environnement très travaillé (vidéos, voix digitalisées, options nombreuses, jeux à plusieurs) ne restera pas dans les mémoires. Pour les fans de basket, à noter la sortie d'un « Screensaver » LightsOut sur la National Basketball Association, avec les logos des équipes, des éléments propres à ce sport… En attendant les prochains jeux de la gamme Acclaim, on pourra noter la sortie de toute une gamme d'économiseurs d'écrans avec pour thèmes La Quatrième Dimension, Terminator 2, Star Trek, Star Wars… ●





PHILIPS MEDIA PASSE À LA 16/9ème

La branche développement de Philips a profité d'une récente conférence de presse pour annoncer le développement de nombreux jeux pour CD-i, mais aussi et surtout pour CD Rom PC et bientôt Macintosh. Vous avez pu déjà découvrir Burn Cycle, Alien Odyssey et Fighter Duel dans nos derniers numéros, mais ce n'est que le commencement d'un réel désir d'ouverture vers le monde ludique. ●

LES 3 SUISSES DANS LE COUP

Alors que s'est déroulé à Paris, Les Voyages Virtuels des 3 Suisses, un mini-salon dédié à la technologie de demain, vient d'être lancé par la fondation d'entreprise 3 Suisses une nouvelle opération : Le Cyberbus. Ce camion va sillonner la France pour faire découvrir le multimédia et la société de demain à tout le monde. Des concours, des accès libres aux ordinateurs et à Internet, des conférences et un appel à projets (destiné aux créateurs de moins de 30 ans) viennent parfaire cette initiative intéressante. Le Cyberbus sera à Lille (Grand Place) du 18 au 22 octobre, à Montpellier (Cour d'honneur du Parc Des Expositions) du 25 au 29, à Bordeaux (Hémicycle des Quiconces) du 2 au 6 novembre, à Rennes (Place de la Mairie) du 10 au 14 novembre et à Strasbourg du 18 au 22 novembre. ●

UN NOËL FORT EN OCTANE

Suite au succès des versions PC, Saturn et PlayStation de Hi-Octane, Bullfrog va nous créditer d'une update (que vous retrouverez logiquement le mois prochain sur le CD de Génération 4), avec trois nouveaux circuits pour Hi-Octane PC, mais aussi quelques innovations de taille. Parmi ces dernières, vous pourrez jouer à deux sur le même écran séparé en deux ou participer à une course de clone, l'ordinateur reprend votre meilleur tour de piste pour que vous puissiez vous affronter vous-même ! L'option la plus rigolote sera sûrement le duel, 8 joueurs participants à une même course sur le même ordinateur. Le joueur 1 commence à courir, l'ordinateur gérant les 7 autres véhicules. Au bout de quelques temps, le joueur 2 prendra alors à son tour le contrôle de son véhicule, l'ordinateur reprenant alors le volant de la voiture du 1er joueur et ainsi de suite… ●

INTERNET

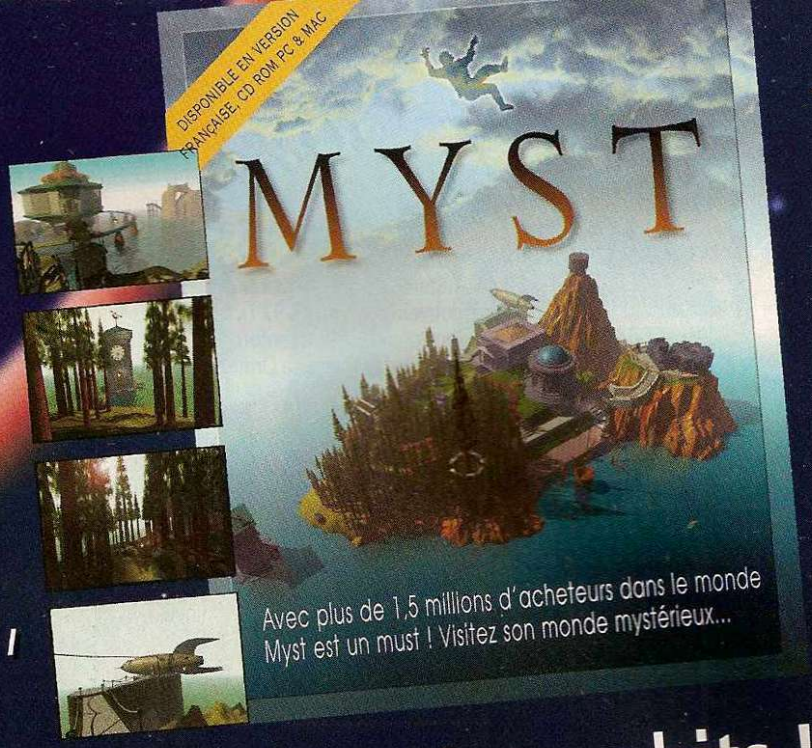
LAS VEGAS VIRTUEL

Atlas Telecom vient de lancer son Las Vegas On Line, une machine à sous grâce à laquelle vous pourrez gagner de l'argent, réel lui. La mise est constituée par la consommation téléphonique (vous serez crédité d'une unité toutes les 20 secondes). Le problème vient du fait qu'il s'agit d'un service international qui risque donc de vous coûter la peau des fesses. Enfin, on est joueur ou on ne l'est pas ! Dans le genre jeu de casino, sur Internet, allez plutôt faire un tour sur Virtual Vegas (http://www.virtualvegas.com/vvhome.thml). ●

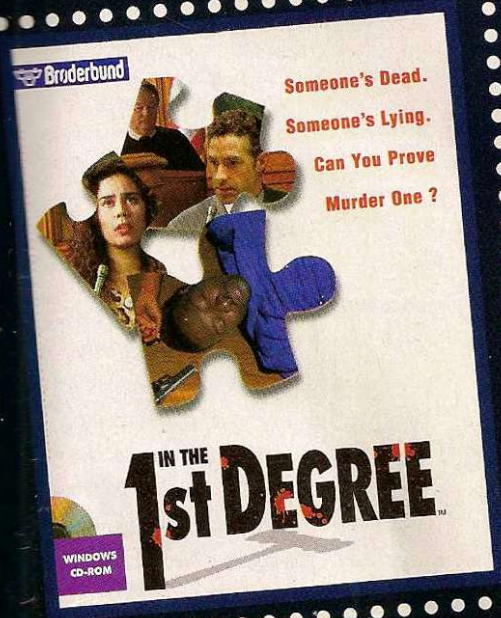
… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèves… brèv

● Du 3 au 5 novembre, au pied de la Tour Eiffel (Espace Eiffel-Branly) se déroulera Destination Multimédia, un salon multimédia grand public • Le prochain jeu de l'équipe à l'origine des Xcom est deadline, en SVGA, prévu chez Psygnosis début 96 ● Borland et Lotus sont en procès pour « plagiat », le second accusant le premier d'avoir pompé honteusement certaines fonctions de Lotus 1-2-3. Pour deux tableurs, il est évident que les mêmes fonctions se retrouvent implémentés, alors restons calme ● Si le piratage en 1994 était descendu à 35 % (comme aux USA) au lieu de 52 %, plus de 50 000 emplois auraient pu être créé en Europe et on aurait comblé le manque à gagner estimé à 23,6 milliards de francs ! ● Hasbro vient d'abandonner son projet de machine de jeu grand public VR, qui a coûté depuis le début du développement 59 millions de dollars ● Certains magazines anglais surnomment Windows 95 : Macintosh 89 ●

ENTREZ DANS LE MONDE CAPTIVANT DE BRODERBUND, L'EDITEUR DE MYST®...



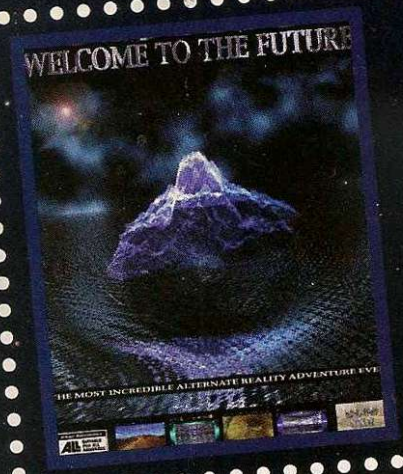
...et découvrez les secrets de ses futurs hits !



IN THE 1ST DEGREE™.

LÉGITIME DÉFENSE OU MEURTRE PRÉMÉDITÉ

Une extraordinaire affaire de meurtre dans une galerie d'art à San Francisco où vous jouez le rôle déterminant dans le dénouemnent du verdict final. Bientôt disponible en version française intégrale sur CD ROM PC.



WELCOME TO THE FUTURE

Welcome to the Future est une aventure surréelle qui vous fera voyager à travers le temps depuis l'aube de la civilisation jusqu'à une vision époustouflante de demain. Bientôt disponible sur CD ROM PC & Mac.

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS SUPERGAMES
26 NOVEMBRE 1995
PARTE DE VERSAILLES

© Copyright 1993,1994,1995 Broderbund Software, Inc. and Cyan Inc. All rights reserved. Myst is a registered trademark of Cyan Inc.© Copyright 1995 Broderbund Software, Inc. All rights reserved. In The 1st Degree is a trademark of Broderbund Software, Inc.Broderbund is a registered trademark of Broderbund Software, Inc. © Copyright 1995, Blue Sky Entertainment Inc. All rights reserved. Welcome to the Future is a trademark of Blue Sky Entertainment Inc.

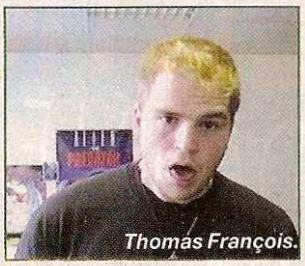
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet
http://www.ubisoft.com

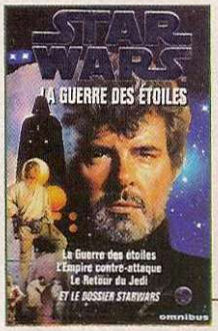
TCHAO CALLET

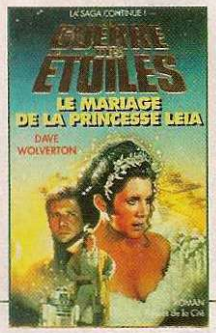
Nous venons tout juste d'apprendre la mort de Charles Callet, musicien renommé dans le milieu des jeux vidéo (The Last Dynasty, Inca 1 & 2, Captain Blood, Drakkhen, Populous 2, Powermonger, ADI École & Collège...), qui depuis des années assurait à ces produits un environnement sonore riche et varié. Merci et adieu M. Callet ! ●

Une seconde naissance pour Star Wars

Quitte à sortir en vidéo la version remastérisée avec Son THX de la trilogie Star Wars (qui disparaîtra des rayons en décembre pour ne réapparaître que dans sa nouvelle version en 97 !), autant en profiter pour rééditer les bouquins avec une couverture en carton renforcé ornée du visage emprunt de sagesse de maître Lucas... C'est ce qu'a du se dire Omnibus qui nous ressort les deux trilogies, celle de Lucas adaptée au cinéma, et sa suite écrite par l'excellent Timothy Zahn. Vendus à 135 F, ces ouvrages sont bien entendu essentiels à votre bibliothèque si vous ne les possédez déjà. Tout comme Le Mariage de la Princesse Leia de Dave Wolverton qui vient d'être traduit aux éditions Presses de la Cité. Prix : 120 F. Ah ! Notez que la Trilogie Lucas aux éditions Omnibus est suivie d'un dossier de 500 pages sur l'hégémonie Star Wars, auquel notre ami et collègue Thomas François a participé pour la rubrique... Jeux vidéo ! Comment ça vous l'auriez deviné ? ●


Thomas François.





INFOGRAMES RECRUTE

Infogrames recherche actuellement un directeur artistique, soit la personne chargée d'assurer la cohérence artistique d'un produit. Et l'éditeur lyonnais ne recourt pas au flou, mais aux « ressources » audiovisuelles, qui devront être intégrées au CD-Rom avec les contraintes liées au jeu vidéo. Ce directeur artistique devra posséder une solide expérience dans la réalisation de « produits multimédia interactifs » et ses compétences techniques devront toucher des domaines aussi variés que la photographie, la vidéo, l'image de synthèse 2D/3D et l'infographie en général. Envoyer un CV accompagné si possible d'un dossier de présentation à :

Hervé Garcia
Unité Programme Fiction
Réf. STAR/10.95
Société I.W.P
82-84, rue du
1er Mars 1943
69628 Villeurbanne Cedex
- Ne pas téléphoner -

LA RANÇON DU SUCCÈS

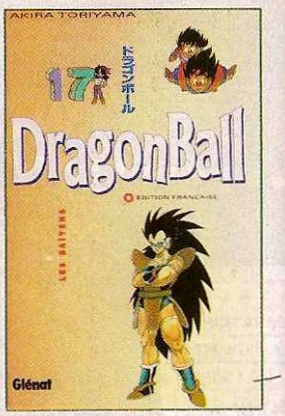
Ils tiennent parole ! Les éditeurs nous promettaient depuis longtemps de baisser les prix de leurs produits quelques mois après leur mise en vente. US Gold annonce ainsi la sortie d'Under a killing Moon à 199 F durant une période d'essai, du 15 octobre au 30 novembre. Ce qui constitue une baisse substantielle de 125 %, le prix d'origine étant de 449 F ! Possesseurs de Pentium, à vos portefeuilles ! (Vous devez commencer à en avoir l'habitude.) ●

En attendant GP2

Player Manager 1, 2... Le management se cantonnait jusqu'alors aux bancs truffés de micros des terrains de football ! Il était temps que quelqu'un remédie à cette injustice, MicroProse s'est donc porté volontaire avec Grand Prix Manager. Annoncé pour décembre, ce soft de management fonctionne sous Windows (3.1 et autre...) et propose en conséquence des graphismes SVGA. La variété des options proposées en surprendra plus d'un, avec la possibilité de recruter du personnel (des commerciaux aux mécaniciens), de faire de la recherche, de chasser le sponsor, de gérer le budget de l'écurie, etc. Et pour échapper un instant aux responsabilités et au pouvoir décisionnel, vous pouvez toujours observer vos pilotes user leurs pneus sur les 16 circuits du jeu ! Et sachez que contrairement à F1GP, vous retrouverez les véritables noms des pilotes et des écuries, grâce à un accord MicroProse/Fuji TV/FOCA ! ●

DBZ FOREVER

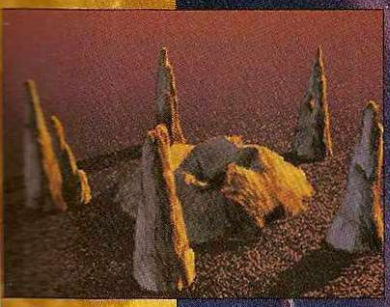
Dragon Ball Tome 17 est sorti aux éditions Glénat. Vous allez à nouveau devoir vous déguiser en « petit frère » (une sucette dans la bouche, un doigt dans le nez et un cheveu sur la langue) pour acheter cette BD d'Akira Toriyama où, tenez-vous bien, Sangoku affrontera son grand frère et apprendra enfin ses origines ! Cool, non ? ●



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

THE DIG™

PERCEZ LE MYSTÈRE DE L'AVENTURE LA PLUS ATTENDUE !



LUCAS Arts

Une épopée de science fiction réalisée par Sean Clark en collaboration avec Steven Spielberg.

Bientôt disponible sur cd rom pc

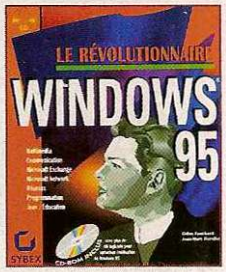
5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

Ubi Soft ENTERTAINMENT

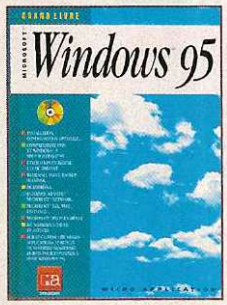
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet :
http://www.ubisoft.com
http://www.lucasarts.com

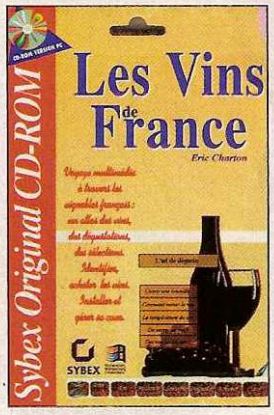
The Dig ™ and © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057.

BILL GATES À LA PAGE



« La Méthode la plus rapide et la plus sympa pour apprendre Windows 95 »(129 F), « Le Révolutionnaire Windows 95 »(198F), « le Grand Livre de Windows 95 » (195F), « PC Poche Windows 95 » (59F), « Initiation PC & Windows 95 », « De Windows 3.x à Windows 95 », etc. C'est un cauchemar. Quatre ouvrages en un mois de 500 à 1000 pages, trois Micro Application, deux Dunod (Initiation et De 3.x à 95) et un Sybex (Le Révolutionnaire), dédiés à la seule gloire de Windows 95 ! Le Révolutionnaire… semble avoir une vocation biblique en affichant volumineusement ses 1000 pages supplées d'un CD-Rom comprenant plus de 80 logiciels Win95. Le lectorat visé est large : particuliers, entreprises, responsables micro, programmeurs, « branchés », tout le monde y passe ! Beaucoup plus modeste, De Windows 3.x à Windows 95 est un fascicule d'apprentissage d'une centaine de pages, allant à l'essentiel. Initiation PC & Windows 95 est la formation facile destinée aux entreprises, employant un vocabulaire simple et une approche globale de la machine et de son nouveau système d'exploitation. Le PC Poche de Micro Application vise l'utilisateur pressé qui ne s'embarrasse pas de futilités. 500 pages tout de même, mais compressées dans un livre format 12/17 cm, où vous trouverez un descriptif de toutes les fonctions vitales de Win95 (corbeille, Dos, multimédia, etc). Le Grand Livre est classieux avec sa couverture épaisse et cartonnée qui dissimule 750 pages de « pas à pas », d'aides, de trucs et de photos démonstratives. Discret mais présent, le CD d'utilitaires vous attend en dernière page. La Méthode la plus rapide et la plus sympa…, toujours de Micro Applications, possède une présentation plus jeune avec un petit ordi brandissant son drapeau Win95 en couverture et sa disquette de démonstration. Il promet un apprentissage simple, rapide et remboursé (!) si vous n'êtes pas satisfait. Dans le cadre de l'opération « Satisfait ou Remboursé », vous avez 10 jours pour maîtriser Win95 ou renvoyer cet ouvrage à MA. Dommage que Microsoft n'est pas eu la même idée pour Windows 95 ! Ok, là je suis méchant.





PICCOLO ET COMPAGNIE

Rien à voir avec l'ennemi juré de Sangoku, Piccolo, alias Alcoolo alias Didier/Stéphane/Olivier/Eric/Les Freds/etc, est le surnom des futurs acquéreurs du CD : Les Vins de France. Sybex, jusque là reconnu comme étant un éditeur sérieux, nous assène un voyage multimédia au cœur des vignobles français. Je sais que le voyage tentera bon nombre d'entre vous et que beaucoup n'ont pas attendu ce CD pour l'entamer ! Mais sachez qu'en plus d'être « contemplatif », il est également « d'actualité » en vous proposant une sélection des meilleurs crus 96 et « pratique », en répondant aux questions essentielles telles que « Faut-il acheter en grande surface ? » ou « Comment organiser votre cave ? ». Question que jusqu'alors beaucoup ont soigneusement évité en préférant la vider régulièrement !

MIREILLE DUMAS, ACCUSATEUR PUBLIC

Mireille Dumas, qui d'ordinaire, ne fait pas (trop) dans le superficiel et aborde (parfois) les problèmes de manière nuancée, vient de nous donner la démonstration de ce que peut être le mauvais journalisme d'investigation. Sous son égide, s'est organisé, le mercredi 11 octobre, le procès du jeu de rôle, soupçonné d'être à l'origine de suicides et de meurtres. Étaient invités sur le plateau : des parents sommés de dénoncer une pratique ludique pernicieuse et diabolique, un repenti (un poil neuneu) avec sa gentille maman, un neuropsychiatre qui croyait bon de faire sa pub en abondant dans le sens de l'émission tout en témoignant d'une méconnaissance totale du genre (vous connaissez, vous, les jeux de rôle plateau ?)… Dès les premiers propos de l'émission le ton était donné : on ne « fait » pas du jeu de rôle, on « s'adonne » aux jeux de rôle, comme à une pratique perverse, un rituel démoniaque, en tout cas un truc pas bon pour nos chères têtes blondes. A l'appui, des reportages tendancieux dont on voyait en filigrane que les véritables causes étaient ailleurs (la « trahison » à l'origine du meurtre - second reportage - était beaucoup plus sociale que liée au jeu de rôle). Quand on réduit la réalité (complexe, forcément complexe) à une unique cause simpliste, on s'interdit d'atteindre le vrai et on accrédite le faux, avec la même énergie que certains jetaient (et jettent encore) l'anathème sur la télévision, les jeux vidéo et les fours à micro-onde (remarquez, ce sont les mêmes). Quand on ne comprend pas, le recours à la cause apparente satisfait et rassure les esprits qui ont peur du vide. En psychologie (psychanalyse inclue), on ne doit pas craindre de différer son analyse… sinon on court à l'erreur de diagnostic. Mais il est vrai que Mireille Dumas n'est que pseudo-psychologue.

LE MILIEU EN DEUX TEMPS TROIS MOUVEMENTS

Acclaim vient de racheter Probe et Sculptured, deux éditeurs ayant déjà participé à plusieurs projets parmi lesquels on peut citer Batman Forever, Alien 3, Mortal Kombat • Garry Tramiel, un des frères Tramiel à l'origine d'Atari, a quitté sa compagnie • Selon un sondage de Microsoft, 37 % des français admettent qu'ils préfèrent passer une heure sur leur PC plutôt que sur leur compagne • Selon un prévisionnel récent, le marché de l'éducatif et de l'apprentissage multimédia augmentera de 116 % en 1995 • Visa et Mastercards ont annoncé leur décision de développer des techniques de protection pour les paiements par cartes bleues sur Internet • 1/5 ème des acheteurs de PC anglais utilisent leur machine pour aller netsurfer •

LE ROCK INTERACTIF

Les produits multimédia commencent à réellement exploiter le support, tant par la qualité et la variété des informations proposées, que de par leur concept. Ainsi, Voodoo Lounge est un CD-Rom de Virgin développé en collaboration avec les Rolling Stones pour un voyage initiatique dans un château bien mystérieux. Le célèbre groupe s'est investi pleinement dans le produit, avec des délires visuels et sonores qui raviront les fans. Vous y retrouverez surtout quelques morceaux qui vous secoueront les tympans. GTE est en train de préparer de son côté un pack de trois CD sur Forrest Gump, le film événement de Tom Hanks. En plus des musiques, vous y trouverez des informations sur le tournage, des interviews... Enfin, The Spice Factory prépare un jeu CD-Rom sur le film Space Truckers, un film de Stuart Gordon (Chérie j'ai rétréci...), ainsi que sur The Killer Tongue, un autre film lui aussi en plein tournage. Tout cela sortira courant 1996.

ADIEU PSYGNOSIS ET WARNER INTERACTIVE

Time Warner Interactive (Europe) et Warner Interactive viennent de fusionner en gardant du coup le nom de Time Warner Interactive. Les répercussions de ce changement sur la date de sortie des produits et sur l'évolution de la filiale française de Warner Interactive ne sont pas encore très claires ! Le même mois, Psygnosis aussi disparaît pour être englobé sous le label Sony Interactive Europe.

INNATEC (anciennement INFOTEC) Tél. : (16-1) 48 46 00 77

65, Ave Edouard Vaillant 93500 - PANTIN Métro : Aubervilliers Pantin Les 4 Chemins – ouverture du mardi au samedi de 10 h à 12 h et de 14 h 30 à 19 h 30

Pc Compatible -- Atari -- Commodore -- Amiga

Configurations 486 & Pentium

PC 486 VLB
Mo Ram ext. 64
40 Mo Disque E-IDE
ontroleur Disque VLB
ga VLB 1 Mo ext. 2
ecteur 3,5" 1.44 Mo
cran coul. 14 "SVGA
lavier 102 T
oitier mini tour
séries, 1 //, 1 port jeu

PC Pentium PCI Triton
4 Mo Ram ext. 128
540 Mo Disque E-IDE
Controleur Disque PCI
Carte Svga PCI 1 Mo ext. 2
Lecteur 3,5" 1.44 Mo
Ecran 14" coul. SVGA
Clavier 102 T
Boitier mini tour
2 séries, 1 //, 1 port jeu

Evolutive Pentium VLB PCI

486DX33 4 299 F	486DX2/66 4 599 F	486DX4/100 5 099 F	Pentium 75 6 299 F
Play & Plug	Pentium 90 6 999 F	Pentium 100 7 599 F	Pentium 133 10 199 F

Pentium 120 Mhz PCI Triton 6 999 F
ocesseur Intel 75 gonflé à 120 Mhz
Ram ext. 128 en 32 bits + 540 Mo Disque E-IDE
PCI + Carte Svga PCI 1 Mo ext. 2 + Lecteur 3,5" 1.44 Mo
ran 14" coul. SVGA + Clavier 102 T + Boitier mini tour + 2 séries, 1 //

Garantie 3 ans 1 an PMO & 2 ans MO

Cartes Contrôleurs Fast IDE, SCSI
ontrôleur E-IDE, VLB..... 199
(+ 2 séries + 1 // + 2 FD)
ontrôleur Fast IDE, ISA..... 699
+ 2 séries + 1 // + 2 FD) aussi rapide que le SCSI
ontrôleur Fast IDE VLB..... 799
2 séries + 1 // + 2 FD) aussi rapide que le SCSI, 11 Mo/s
ontrôleur SCSI, ISA..... 999
ontrôleur SCSI, PCI..... 699
ontrôleur SCSI, PCI, Adaptec. 1 699

Disquettes
3.5" HD 1.44 Mo, à partir de 100... 2,29

Multimédia
Kit Sound Blaster 16
Sound Blaster Pro 16
Lecteur Cd-Rom 2X
Enceintes + Jeux sur CD
1 299 F
Lecteur Cd-Rom 2X..... 549
Lecteur Cd-Rom 4X..... 999
Lecteur Cd-Rom 6X..... 2 199
Lecteur Cd-Rom 8X..... 3 999
Sound Blaster Pro 16.. 590
Sound Blaster 16 ASP. 990
Sound Blaster AWE32. 1 490
Vidéo Blaster Se..... 1 799
Miro TV, Secam..... 2 999

Cartes Graphiques 64, 32, 16 bits
Svga 1 Mo, 16 bits, ISA..... 449
Svga 1 Mo, 32 bits, VLB..... 599
Svga 1 Mo, 32 bits, PCI..... 699
Svga 1 Mo, 64 bits, Miro Crystal. 1 199
(16 M coul, Accél Windows)
Svga 2 Mo, 64 bits, Diamond Stealth 64. 1 999
(16 M coul, Accél Windows)
Svga 2 Mo, 64 bits, Matrox Millénium.. 1 999
(16 M coul, Accél Windows)

Ecrans
14" Svga coul. 1024*768... 1 399
15" Svga coul. 1280*1024. 1 999
17" Svga coul. 1280*1024. 3 499
20" Svga coul. 1280*1024. 6 999

Comparez avant d'acheter !
Ram 1 Mo, vendu x 4 229
Ram 4 Mo, 32 bits... 849
Ram 8 Mo, 32 bits... 1 799
Disque 540 Mo 970
Disque 1 Go IDE..... 1 499
Disque 1 Go SCSI 2. 2 799

CPU - Overdrive & Mise à niveau
Tél.

Cartes mères sans CPU
C. mère 486Dx2-66 VLB..... 499
C. mère 486Dx2/4-66-100 VLB+. 899
C. mère 486Dx2/4-66-100 PCI.... 699
C. mère Pentium 75-90-100 PCI. 999
C. Mère Pentium 133 Mhz PCI+.. 1 799

Expériences 4 ans Professionnelles

Nos services
Réparation et Modification Express
de toute marque Amstrad, Atari, Goupil, Commodore, Compaq, IBM, Compatibles,...
Intervention en 1 heure

Bon de Commande
Nom, Prénom : .....
Adresse : .....
Port < 1 Kg ..70F
Port < 5 Kg ..95F
Port > 5 Kg..Tél.

Désignation	Qté	Prix unit

prix sont TTC ! ** Sous réserve de disponibilité du stock et de révision des prix sans préavis ** Les marques citées sont déposées ** Photos non contractuelles **

Oh, les éditeurs, vous connaissez les jeux de plateau ? Non, parce que, question nouveautés, on n'a pas grand chose à se mettre sous le dé. Du coup, outre un aperçu des derniers suppléments TSR, nous avons décidé de vous parler des trois meilleurs wargames médiévaux du Monde, pas moins !

LES RUINES DE MONTPROFONT

Éditeur : TSR
Genre : Univers Forgotten Realms (AD & D)
Environ 300 francs

C'est sûr, cette boîte contient beaucoup de matériel. Un guide campagne de 128 pages avec l'historique de Montprofont, la description détaillée des trois premiers niveaux, de nouveaux objets magiques (27) et quelques sorts de magicien/prêtre additionnels (10 en tout). Quatre cartes en couleurs des lieux (deux cartes pour le niveau 3). Huit pages pour le Bestiaire Monstrueux (soit 10 nouvelles créatures). Huit fiches pratiques avec des pièges et trésors pour agrémenter les quêtes. Et, pour finir, un livret de 32 pages avec sept trames de scénario et 27 monstres spécifiques. Donc, je le répète, cette boîte recèle un maximum de matos. Cela dit, très honnêtement, je ne vois absolument aucun intérêt à ce supplément, qui loin de la richesse des univers de Forgotten Realms, ne propose rien d'autre qu'une succession de portes, de monstres et de trésors… avec de vagues intrigues-prétextes sans imagination. Certes, pour les rôlistes débutants, pourquoi pas ? Après tout, nous sommes tous passés par des scénarios dans lesquels les combats tenaient lieu d'intrigue (et nous avons aimé ça). Mais pour les autres, plus exigeants, ce supplément est à déconseiller. En plus, même évalué au poids, il reste cher. ●

CRY HAVOC - SIEGE - CROISADES

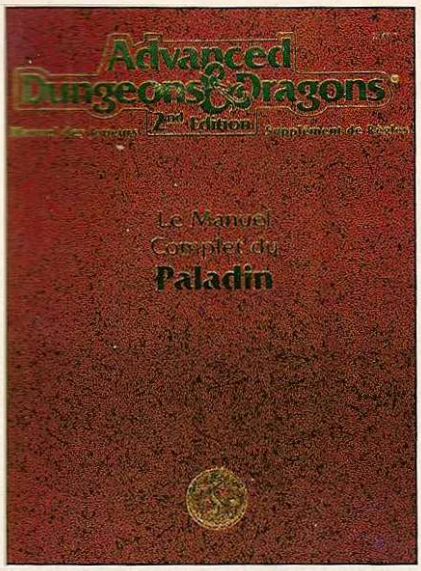
Éditeur : Eurogames
Genre : Wargames
Nombre de joueurs : 2 et plus
Durée : Selon scénario (2 heures minimum)
Environ 225 francs (280 Frs. pour Croisades)

Cry Havoc est distribué depuis plus de dix ans et cette longévité exceptionnelle (à laquelle très peu de jeux actuels peuvent prétendre) est un signe qui ne trompe pas. Avec Siège et Croisades, vous avez devant vous l'intégralité des wargames d'époque médiévale qui soient dignes d'intérêt. C'est pourquoi, il était aujourd'hui urgent de vous faire découvrir, sinon l'existence (quoi, vous ne connaissiez même pas de nom ?), du moins la qualité de ces trois jeux. Premier point positif : chacun d'eux est jouable séparément et compatible avec les autres (même système de jeu) : Cry Havoc présente les règles de base (10 petites pages), Siège prolonge le genre avec une thématique de… siège (27 pages), et Croisades, plus polymorphe, ajoute au « wargame tactique » des précédents jeux un wargame diplomatico-stratégique et un jeu de rôle (pas loin de 100 pages). Nous n'aborderons pas les particularités de ce dernier volet pour ne nous consacrer qu'au versant « wargame tactique » commun aux trois, bref, à la philosophie « Cry Havoc ». Quels en sont les points forts ?

PRIMO, le réalisme : chaque unité-personnage possède deux pions réversibles (indemne/assommé et blessé/mort), les cavaliers en ayant même quatre (à cheval ou à terre). Tout équipement (échelle, tour de siège, trébuchet, etc.), toute altération de la carte (feu, destruction d'une muraille, etc.) bénéficie également d'un pion déposable sur la carte. Par ailleurs, cette fois-ci au niveau des modalités de jeu : les déplacements, ordre d'actions (archers, arbalétriers, fantassins et cavaliers), ligne de visée et restrictions de tir (reliefs, autre personnage, bâtiments)… ont été conçus dans un grand souci de réalisme. Les règles incluent même des problématiques comme « effectuer une charge de cavalerie », « comptabiliser les munitions », « prendre en compte le moral des troupes », « éteindre un feu » et « gérer les chutes d'huile bouillante » !

SECUNDO, la fidélité historique : si en dehors de Croisades, les scénarios ne renvoient à aucune bataille connue, chaque wargame comporte un livret consacré au contexte politico-militaire de l'époque. Par ailleurs, les graphismes des unités (habits et armes) ainsi que ceux des fortifications sont conformes d'un point de vue historique.

TERTIO, la dimension tactique : le système des « zones de contrôle » propre à certains wargames a été abandonné, d'où peut-être une moindre dimension stratégique. Cela dit, cet abandon doublé d'une grande mobilité des troupes (au regard de la taille des cartes) rend le début des hostilités quasi immédiat, les affrontements rapides et les renversements de situation nombreux, d'où un intérêt soutenu de bout en bout. Certes, on construit moins une véritable stratégie offensive/défensive qu'on ne réagit aux situations qui se présentent, mais si les parties ne sont « que tactiques », elles n'en sont pas moins passionnantes et ne s'éternisent pas au-delà d'une poignée d'heures… à moins bien sûr que vous ayez décidé de réunir les pions et cartes de Cry Havoc, Siège et Croisades dans un scénario de votre cru ! À noter que, comme dans tout wargame-plateau qui se respecte, vous pourrez évidemment effectuer des attaques groupées (plusieurs unités unies contre une seule) et des avances après combat. Ceux qui ont déjà pratiqué des wargames-plateaux trouveront cette précision inutile, les autres sans doute moins : les wargames-micro offrant rarement de telles possibilités. ●



Éditeur : TSR
Genre : Supplément AD & D
Environ 180 francs

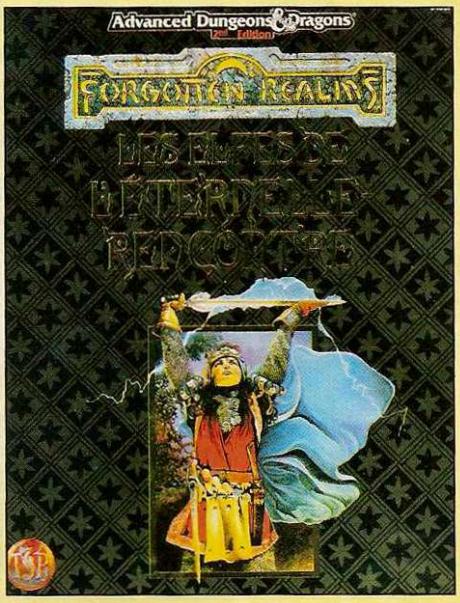
LE MANUEL COMPLET DU PALADIN

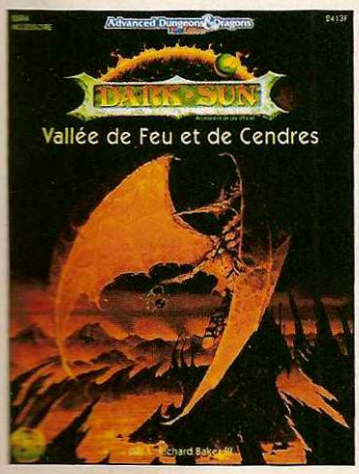
Le Paladin est probablement le personnage le plus difficile à BIEN jouer en roleplay. Son alignement Lawful Good est souvent interprété par les joueurs comme devant s'actualiser dans des comportements d'une rigidité extrême. Parfois, les motivations du joueur sont plus personnelles que chevaleresques : je suis « bon » donc j'écrase ma masse d'arme sur la tronche de ce « méchant » voleur parce que je m'en méfie/il est d'alignement chaotique/il m'a énervé/je suis le plus puissant (inutile de rayer les mentions inutiles, toutes vont de pair). Ces joueurs auraient sans aucun doute préféré jouer des barbares… si ces derniers n'étaient malheureusement pas limités en nombre d'objets magiques. D'autres joueurs, aux comportements moins définitivement « individualiste-brutal », agissent pour accomplir une quête ou un projet qui les dépasse : eux trucideront plutôt un voleur parce que leur Ordre l'exige. Dans tous les cas, on reste souvent dans une palette comportementale assez limitée : le joueur va lutter contre le mal avec des pratiques tranchées (et tranchantes), comme si le Bien était du côté de l'Inquisition et non de celui de la Justice (problématique du « Nom de la Rose »).
Louable intention, Le Manuel Complet du Paladin incite le joueur à s'éloigner de ce stéréotype (le Paladin « pur et dur », tellement prévisible dans ses actes qu'il en devient ridicule) en initiant deux dimensions propices à un enrichissement du roleplay : les profils et les traits de personnalité. Ainsi, vous pourrez désormais attribuer à votre paladin un profil-type (apatride, chasseur de fantôme, chevalier, inquisiteur, pourfendeur de Dragons, dévot…) qui le dotera de compétences spéciales et d'une mentalité professionnelle spécifique. Les quinze profils proposés constituent déjà un intéressant support de roleplay, mais il vous sera également possible de leur associer des traits de caractère (cynique, optimiste, tourmenté, vengeur…) pour obtenir un Paladin à la personnalité plus riche, moins monolithique, bref, un personnage plus intéressant à jouer. Pour le reste, cet ouvrage vous donnera une foule de précisions sur l'univers du Paladin (règles de conduite), son « fidèle destrier », ses sorts et compétences, ses armes, la construction d'une forteresse, etc. Au bilan, un bon manuel auquel on reprochera quand même son prix, une mise en page austère et une construction un peu « en vrac » (toute recherche spécifique passe obligatoirement par le sommaire). ●

LES ELFES DE L'ÉTERNELLE RENCONTRE

Je précise tout de suite à l'attention des profanes que L'Éternelle Rencontre n'est pas un bar topless où se produisent des femmes elfes légèrement vêtues mais une île protégée du reste des Royaumes Oubliés par de puissants enchantements. S'y sont réfugiés quatre sous-races d'elfes (dorés, verts, argentés et aquatiques) qui, tout en ayant préservé leurs cultures et leurs « mentalités » propres, vivent en parfaite harmonie. Aujourd'hui TSR lève le voile sur cette île mystérieuse et offre ainsi celle-ci à la convoitise et aux exactions de personnages-joueurs peu scrupuleux (ah, les monstres, jusqu'où iront-ils dans le mercantilisme !). Mais mettons nos réserves éthiques dans notre poche, avec un mouchoir bien chargé dessus (épidémie de grippe oblige), ce livret est agréable à lire et fourmille d'informations intéressantes (pour un Maître de Donjon) : description de chaque sous-race (caractère, habillement, arts, dieux, divertissements, etc.) ; topographie détaillée des lieux ; 19 sorts de haute-magie elfique et 17 de magie totémique (liée aux animaux) supplémentaires ; 27 objets magiques additionnels ; fiches signalétiques des dieux, déesses et PNJ locaux ; nombreuses ébauches de scénario (plutôt destinées à des personnages de haut niveau)… c'est du tout bon ! ●

Éditeur : TSR
Genre : Supplément Dark Sun (AD & D)
Environ 140 francs





VALLÉE DE FEU ET DE CENDRES

Tous les Maîtres de Donjon ont connu ça : des personnages aux caractéristiques bidouillées, de très haut niveau et monstrueusement armés. Quand vous demandez au joueur la date de naissance du personnage, il vous répond sans ciller « 10 ans - 300 scénarios effectués » et vous doutez, votre interlocuteur ayant tout au plus 14 ans. En plus, devant votre refus, celui-ci insiste souvent lourdement pour que son personnage fasse partie de votre campagne alors que vous savez d'avance qu'avec ses pouvoirs monstrueux, il va consciencieusement laminer votre scénario, ne prenant même pas la peine de s'adonner au joie du roleplaying. Contre ce type de joueur-personnage, une seule solution : un petit voyage dans la Vallée de Feu et de Cendres, LE scénario indispensable si vous souhaitez organiser une purge massive de tous les aventuriers « suspects » qui encombrent l'univers du jeu de rôle. En effet, sauf ajustements, cette aventure dotée de créatures dramatiquement puissantes (dont un Dragon vicieux « pas incassable mais pratiquement invulnérable » dixit Afflelou) s'avérera fatal à la plupart des personnages qui oseront s'y aventurer. Pour le reste, le scénario, très « quête de l'Atlantide » (mais sur Terre), ne constitue pas un monument d'imagination. L'auteur s'est même largement inspiré de l'architecture circulaire de la cité mythique pour dessiner sa ville d'Ur Draxa. ●

Éditeur : TSR
Genre : Supplément Forgotten Realms (AD & D)
Environ 180 francs

JOHNNY MNEMONIC

Internet 2021. Johnny Mnemonic nous plonge dans les arcanes d'un futur proche. Ici les hommes ne sont plus des hommes. Dominés par la communication, ils vivent bardés de circuits électroniques incrustés sous la peau, se font faire des corps d'acier à coup d'opérations chirurgicales ou, comme Johnny Mnemonic (Keanu Reeves), transforment leurs cerveaux en ordinateur. Johnny est un facteur du futur. Son boulot consiste à s'injecter des données dans la tête, illisibles pour lui et verrouillées par un code, afin de les livrer à travers le monde. Son problème : il ne possède plus sa propre mémoire. Pour la retrouver il est obligé d'accepter une dernière mission. Mission qui va très mal tourner.

Tiré d'une nouvelle de William Gibson, le père du cyberspace, Johnny Mnemonic est bien moins sombre que l'univers de l'auteur. Cela tient à la trame même du scénario. Comme dans le livre, Johnny est poursuivi par des yakuzas et flanqué d'une super woman électronique. Mais, à la différence du livre, le Johnny du film a trois jours pour se vider le cerveau sans quoi il explose. C'est cela qui modifie l'univers de Gibson : comment imaginer que Keanu Reeves meurt à la fin d'une histoire ?

Le film est empli de personnages hallucinés, dont le prêcheur joué par un Dolph Lundgren méconnaissable. Mais surtout, il fait la part belle à Internet et aux images de synthèse. Ces scènes valent à elles seules le détour. Où l'on voit les données, figurées par des faisceaux de couleurs traversant l'écran à toute allure, remplir le cerveau de Johnny. Où l'on découvre Johnny se déplaçant dans un monde virtuel à l'aide d'un gant et d'un casque d'une manière très naturelle. Du coup ce cybermovie de l'an 2000 paraît presque réaliste et... effrayant.

A. -K. D.

JOHNNY MNEMONIC
Sortie le 22 novembre
Réalisateur : Robert Longo.
Avec : Keanu Reeves, Takeshi, Dolph Lundgren, Ice-T...

POCAHONTAS

Inspiré d'un épisode historique et de personnages réels, Pocahontas relate une histoire d'amour pure qui confronte des personnages opposés. Ici, comme pour rendre les sentiments des deux héros plus forts, les lignes des personnages sont épurées et les paysages merveilleux. L'amour de Pocahontas envers le capitaine John Smith ne serait pas si beau sans ce graphisme proche d'une réalité idéalisée grâce à ses sublimes couleurs.

En toile de fond, Pocahontas rapporte aussi la rencontre choc entre deux cultures : les Indiens d'Amérique et les Anglais. C'est bien la première fois que l'américain Disney se permet un tel « parti pris » ; tout en restant prudent car l'usine à rêves se cantonne le plus souvent à l'histoire d'amour tout en l'agrémentant ça et là d'un gentil discours sur les différences culturelles. Mais on ne demande pas à Disney de nous faire réfléchir mais de nous faire rêver. Mission accomplie.

A. -K. D.

POCAHONTAS, Une légende indienne
Sortie le 22 novembre
Réalisateur : Mike Gabriel et Éric Goldberg.

TÉLEX

Johnny Mnemonic est sur Internet :
http ://spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/09excisv.html
Si vous voulez plus d'informations sur les prochaines productions de Sony tapez :
http ://spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/Index.html

WATERWORLD

Après Wyatt Earp et ses cow-boys, Kevin Costner fait un bon dans le futur avec Waterworld. En 2500, les glaces des pôles ont fondu suite à un effet de serre. La terre n'est plus qu'un vaste océan sur lequel les hommes vivent sur des atolls de ferraille. Le Mariner (Kevin Costner), un solitaire pur et dur, débarque un jour sur l'un d'eux. Fini pour lui la solitude, flanqué d'Helen (Jeanne Tripplehorn) et de sa fille Enola, il est obligé de partir à la recherche d'un morceau de terre qui aurait échappé à l'inondation générale. Bien sûr, cela ne va pas sans difficulté puisque Dacon (Denis Hopper), un odieux personnage chef d'une bande de pirates, s'oppose au projet.
Avec un méga budget final avoisinant les 180 millions de dollars, Waterworld est le film le plus cher de tous les temps... Le réalisateur, Kevin Reynolds, et l'acteur et producteur Kevin Costner ont eu du mal à boucler cette saga océanique. Tourné entièrement sur l'eau, l'équipe a dû faire face aux mauvaises conditions climatiques entraînant ainsi des dépassements de budget. De plus, Costner et Reynolds ont trouvé le moyen de se séparer avant la fin du film. Exit Reynolds, bonjour Costner responsable exclusif de la post-production.
Waterworld a fait couler beaucoup d'encre mais le résultat n'est pas toujours à la hauteur de son budget faramineux. Si les décors sont remarquablement bien faits, les acteurs s'acquittent de leur tâche - Costner en héros et Hopper en méchant - sans nous surprendre. Vous l'avez compris, Waterworld vous fera passer un moment agréable mais ne restera pas forcément dans les mémoires... ●

A. -K. D.

WATERWORLD
Sur les écrans
Réalisateur : Kevin Reynolds.
Avec : Kevin Costner, Dennis Hopper, Jeanne Tripplehorn...

APPOLO 13

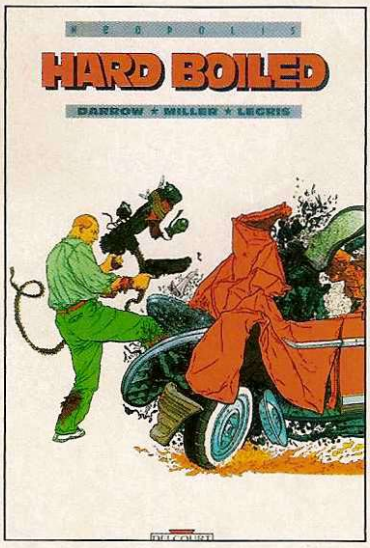
Apollo 13 retrace l'histoire vraie de la mission spatiale lancée en avril 1970. Ce vol, qu'on pensait de routine, explose au beau milieu de l'espace, réduisant ainsi la puissance motrice et la capacité à produire l'oxygène nécessaire à la survie de l'équipage avant son retour sur terre. À bord les trois astronautes, Jim Lowel (Tom Hanks), Jack Swingert (Kevin Bacon) et Fred Haise (Bill Paxton) vont vivre trois jours d'angoisse intense. Avec l'aide de l'équipe au sol, ils mettent tout en œuvre pour atterrir sain et sauf sur cette bonne vieille planète Terre.
Tiré du roman Lost Moon de l'astronaute Jim Lowel, Apollo 13 a bénéficié du soutien actif de la NASA. Par exemple, les acteurs ont tourné les scènes d'apesanteur à l'intérieur d'un simulateur de la NASA, le KC-135. Le film fourmille de détails techniques et psychologiques qui permettent de croire à fond en cette histoire. Malgré quelques longueurs, Ron Howard a réalisé là un vrai suspense spatio-temporel que les acteurs mènent avec brio. ●

A. -K. D.

APPOLO 13
Sortie le 8 novembre
Réalisateur : Ron Howard.
Avec : Tom Hanks, Kevin Bacon, Bill Paxton, Gary Sinise, Ed Harris...

BIG GUY / Miller-Darrow et HARD BOILED / Darrow-Miller et BOURBON THRET / Darrow les trois albums chez Delcourt

Geof Darrow et Frank Miller sont totalement allumés. Vous voilà prévenu. Avant tout dessinateur, Darrow s'illustre aussi comme scénariste dans l'album **Bourbon Thret**. En trois histoires, Darrow nous entraîne dans son univers décalé et drôle où les gros sont des héros redoutables, où des nones dissidentes diffusent dans la galaxie les recettes interdites d'un livre de cuisine chinois classé X, où des dinosaures livrent le courrier en dévastant tout sur leur passage. Le graphisme touffu de Darrow donne des planches qui fourmillent de détails surréalistes. Loin de s'en lasser, on prend un grand plaisir à découvrir et à redécouvrir cet album.

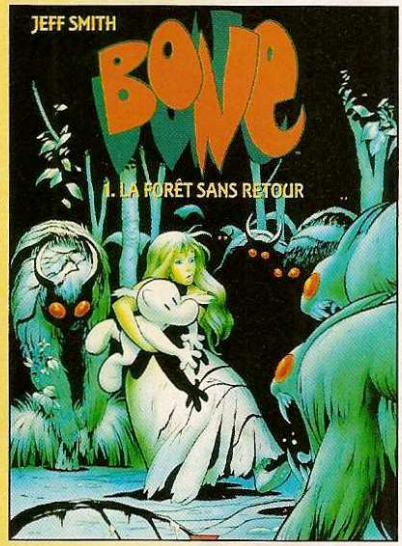


Avec **Big Guy** et **Hard Boiled**, Darrow dessine avec le même souci des détails mais avec plus de violence. Pour Hard Boiled, le scénariste Frank Miller nous entraîne dans un monde peuplé de robots à la force surhumaine. L'un d'eux, agent d'assurance est persuadé d'être ordinaire. Pourtant, il possède une drôle d'armure métallique sous la peau et fait d'horribles cauchemars ensanglantés... Hard Boiled est ultra violent et nous laisse entrevoir une quatrième dimension effrayante.

Big Guy est un peu différent, bien qu'aussi violent. Ici un dinosaure ose se nourrir d'humains pour proliférer sur la planète. Heureusement, les Américains sont là avec Big Guy... Ce super robot métallique est doté d'une puissance nucléaire redoutable. Va-t-il anéantir le méchant dinosaure ? Vous le saurez en lisant Big Guy. Big Guy est truffé de dialogues standard et ultra simplistes qu'on retrouve parfois dans les mangas ou les comics américains. Miller et Darrow donnent ici toute la mesure de leur humour à contre-courant de toutes les modes.

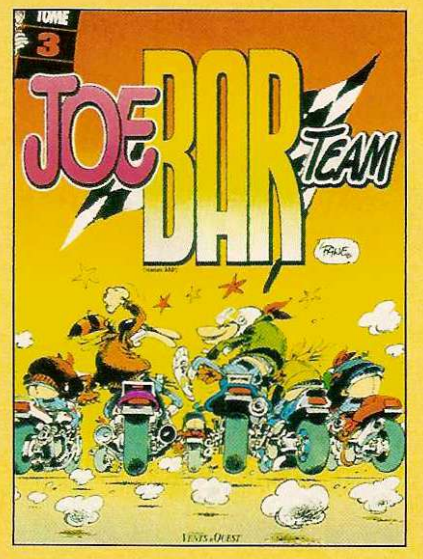
BONE-La Forêt sans Retour Jeff Smith / Delcourt

Bone est le premier album d'une série qui est en train de faire un tabac outre-Atlantique. Bone est une espèce de petit bonhomme ressemblant de loin à Casper le Fantôme mais avec les jambes en plus. Mignon comme tout, il est flanqué de deux acolytes, son cousin assoiffé d'argent et un simplet toujours souriant, lorsqu'il se perd dans une drôle de forêt. Là, Bone fait d'étranges rencontres : un dragon fumeur de cigarettes, des rats-garous mangeurs de quiches, une mamie capable de battre un troupeau de vaches à la course... Les aventures de Bone sont fantastiques, éprouvantes, tracassantes mais toujours émouvantes. À découvrir.



JOE BAR TEAM-Tome 3 Fane / Vents d'Ouest

Si l'on a attendu quatre ans pour découvrir le tome 2 de Joe Bar Team, les éditions Vents d'Ouest n'ont pas tardé à sortir le numéro 3. Et c'est tant mieux car ce nouvel album atteint des sommets : il est hilarant, truculent et savoureux à souhait. Cette bande de motards fêlés de vitesse et gaffeurs à la manière de Franquin et son Gaston Lagaffe, sont désormais incontournables... et « si vous n'avez pas que du sang de nave dans les veines, à vos casques ! ».



LA MAISON Où RÊVENT LES ARBRES Comès / Casterman

Le graphisme épuré et l'écriture lapidaire de Comès le désignent comme le poète de la bande dessinée. Hésitant entre conte et cauchemar, « La maison où rêvent les arbres » emmène le lecteur dans un pays où les arbres sont vivants. Un pays où les arbres ne supportent plus l'inconscience des hommes à leur égard. Un pays où bientôt tout ce qui est bois se transformera en arbre, laissant ainsi l'homme face à sa prétention. Comès réussit là un album profond et beau.

PIN-UP-Tome 3 Berthet-Yann / Dargaud

La guerre est finie, Dottie ne pose plus pour ce dessinateur qui la transforme en pin-up pour GI's dans sa bande dessinée Poison Ivy. Aujourd'hui, elle se fait photographier nue par un homme au goût douteux... Pin-up se dévore des yeux plus qu'il ne se lit. À chaque page tournée on découvre de nouvelles pin-up toutes plus belles les unes que les autres... À lire sans modération.

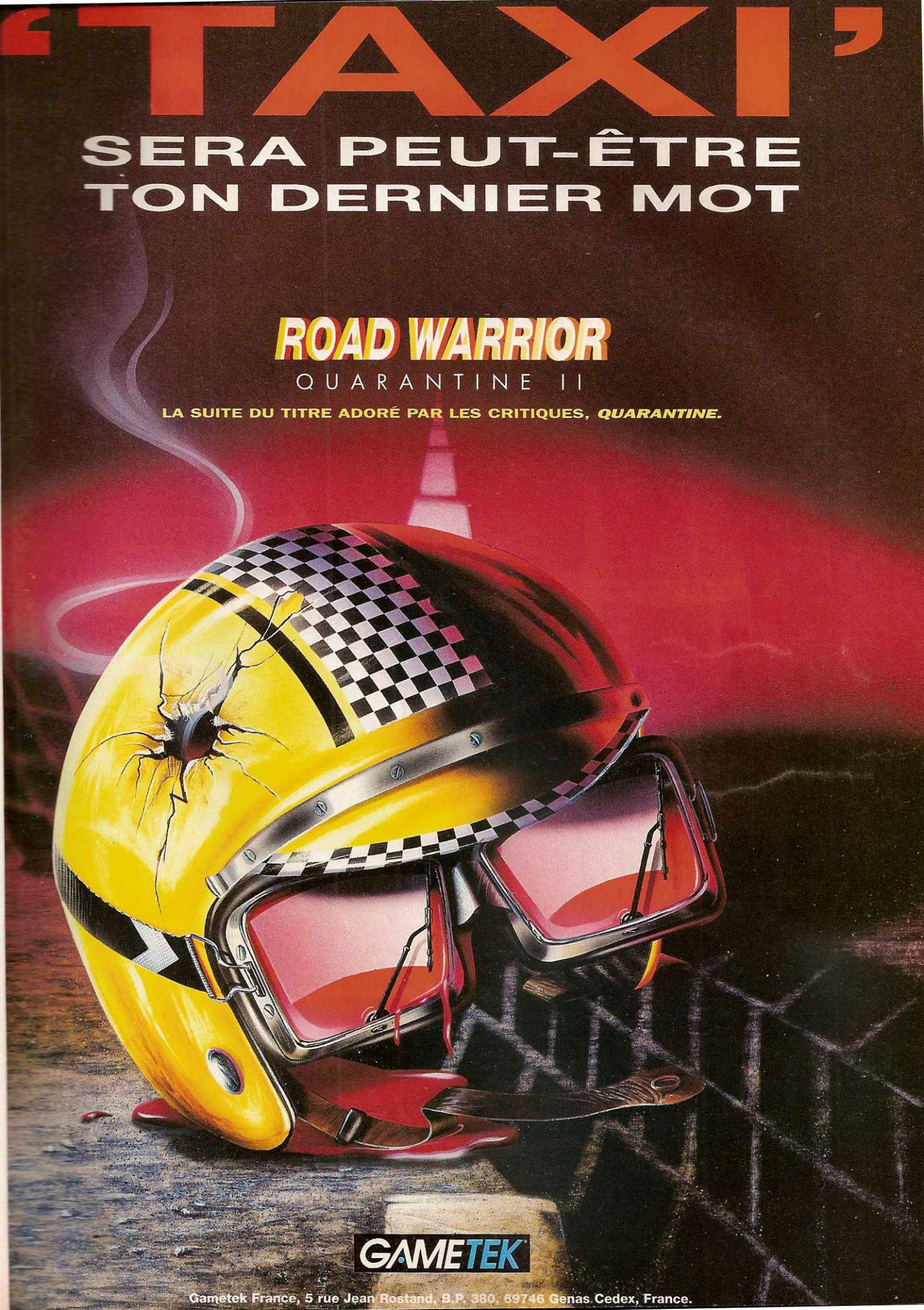
'TAXI'

SERA PEUT-ÊTRE TON DERNIER MOT

ROAD WARRIOR

QUARANTINE II

LA SUITE DU TITRE ADORÉ PAR LES CRITIQUES, *QUARANTINE.*



Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

PREVIEWS

REBEL ASSAULT 2

De l'arcade dans les étoiles !

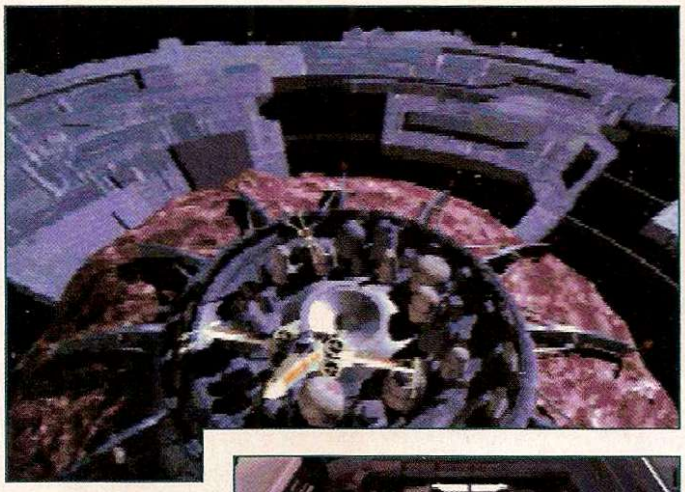
PC CD-Rom/Mac CD-Rom • LucasArts • Novembre 95

Suite au succès de Rebel Assault, qui s'est vendu à près d'un million d'exemplaires, LucasArts nous propulse à nouveau dans une très lointaine galaxie au côté du pilote rebelle Rookie One. Avec un scénario original et un moteur d'affichage amélioré, vous voilà bientôt prêt à affronter l'Empire !

Même si vous n'avez jamais joué à Rebel Assault, il est peu probable que vous soyez complètement passé à côté du phénomène. En effet, RA faisait partie de ces pionniers du CD-Rom qui commençaient enfin à exploiter ses capacités et il s'est par conséquent retrouvé en démonstration dans de nombreuses boutiques d'informatique ! Le concept est simple et efficace : de l'action, et encore de l'action au fil de séquences en 3D précalculée vous projetant dans l'univers de la saga « La Guerre des Étoiles ». Mais alors que le premier suivait *grosso modo* le scénario du film, Vince Lee, concepteur du projet, propose un scénario totalement original dont le pilote de X-Wing Ru Murleen et vous, Rookie One, êtes les protagonistes. L'intrigue gravite autour d'une nébuleuse mystérieuse, une sorte de Triangle des Bermudes galactique, où des vaisseaux disparaissent sans laisser de trace. En patrouille dans le secteur, Ru Murleen et vous répondez à un appel de détresse lancé de la nébuleuse. Vous ne tardez pas alors à remarquer la présence de l'Empire dans cette région apparemment sans aucun intérêt stratégique, et décidez de vous enfoncer au cœur de la nébuleuse pour résoudre l'énigme, en l'occurrence plus à coup de lasers surchauffés que par l'entrechoquement de vos petits neurones !

Tout l'Empire dans le viseur !

Le scénario, tout comme dans le premier RA, sert en fait de support à une série de scènes d'arcade servies par de nombreuses scènes cinématiques pour ne pas se perdre dans la progression de l'intrigue. Chaque séquence vous donnera donc l'occasion de blaster furieusement les chasseurs TIE et



les soldats impériaux qui auront le mauvais goût de croiser votre viseur. Ces scènes d'arcade se décomposent en fait en deux groupes : le plus fréquent vous place en vue subjective à bord de vaisseaux de tous types, chasseurs X-Wing, Y-Wing et B-Wing de l'alliance, et même le Millenium Condor de Han Solo et un vaisseau de l'Empire ! Tous les déplacements de votre vaisseau étant précalculés, vous n'aurez en substance qu'à vous inquiéter de votre viseur. Vous disposez quand même parfois d'un certain degré de liberté pour éviter des obstacles comme des astéroïdes qui pourraient provoquer un arrêt brutal dans vos évolutions spatiales... D'un autre côté, vous participerez aussi à des missions à terre, où vous devrez dézinguer les troopers impériaux qui vous barrent la route. Dans ces scènes, la possibilité de se mettre à couvert apportera un brin de tactique. Mais pas plus, on n'est pas là non plus pour réfléchir... Alors que RA1 ne disposait que d'une scène de ce type, RA2 en proposera plusieurs, pour changer un peu des scènes spatiales. D'autre part, d'autres séquences assurent encore plus de variété, comme celle où vous piloterez un landspeeder, ou cette autre où vous faites un petit tour en 3D subjective dans des égouts, engoncé dans une tenue de trooper impérial ! Ce petit clin d'œil à Dark Forces utilise d'ailleurs le moteur 3D de ce dernier, et la vision infrarouge de votre casque vous expliquera pourquoi les troopers se montrent assez insensibles à l'Impressionnisme !

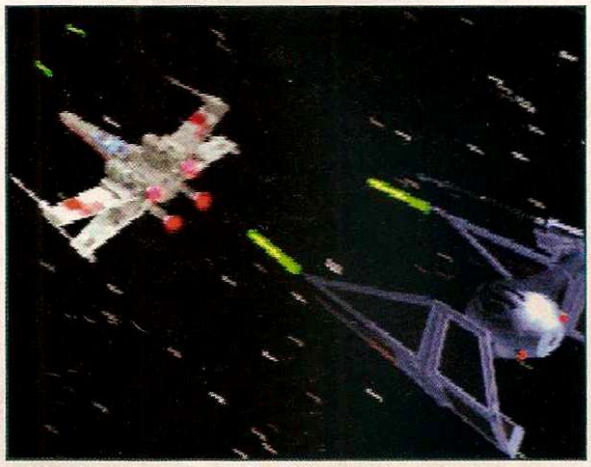
Encore plus rapide, encore plus beau !

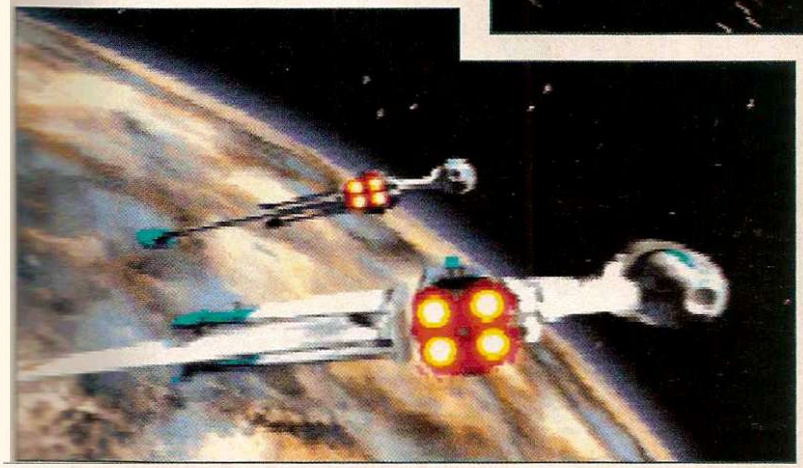
Contrairement au premier volet, où les personnages étaient dessinés par ordinateur, RA2 met en scène des acteurs évoluant sur fond bleu, puis rapportés dans des décors 3DS. Avec une qualité vidéo étonnante sur PC, l'immersion dans le monde de Star Wars n'en devient que plus immédiate ! D'autre part, le moteur 3D, qui se montrait déjà plus qu'honorable dans RA1, a paraît-il été encore amélioré pour permettre une plus grande vitesse d'affichage et des sprites aux détails affinés. En particulier, nous avons pu apprécier des effets de traîne sur l'image des vaisseaux en gros plan, ce qui augmente encore l'impression de vitesse de l'ensemble ! La bande sonore reprend fidèlement le style musical et les bruitages de la saga, pour le plus grand plaisir des fans, et tant qu'on y est, des autres aussi. Dans l'état actuel du projet, nous ne savons pas si les dialogues seront doublés en français, mais le soft proposera certainement au pire des sous-titres en norvégien, en swahili et en lapon... C'est cruel, mais maintenant il ne vous reste plus qu'à baver sur les photos d'écrans et devenir un maître Jedi de patience d'ici la sortie du jeu, aux environs de novembre. Je sais, c'est dur, mais que la Force soit avec vous ! ■

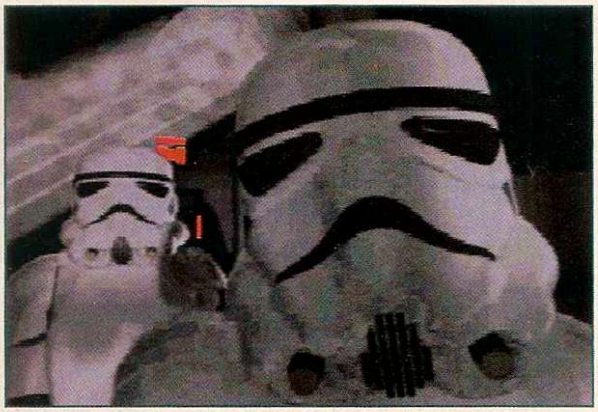
VINCE LEE

Concepteur de Rebel Assault 1 & 2

« C'est la première fois que George Lucas a laissé quelqu'un d'autre que lui filmer des scènes s'inspirant directement de l'univers de la Guerre des Étoiles. Aussi c'est vraiment un honneur pour moi de faire ce jeu, mais il a plutôt intérêt à être réussi ! »



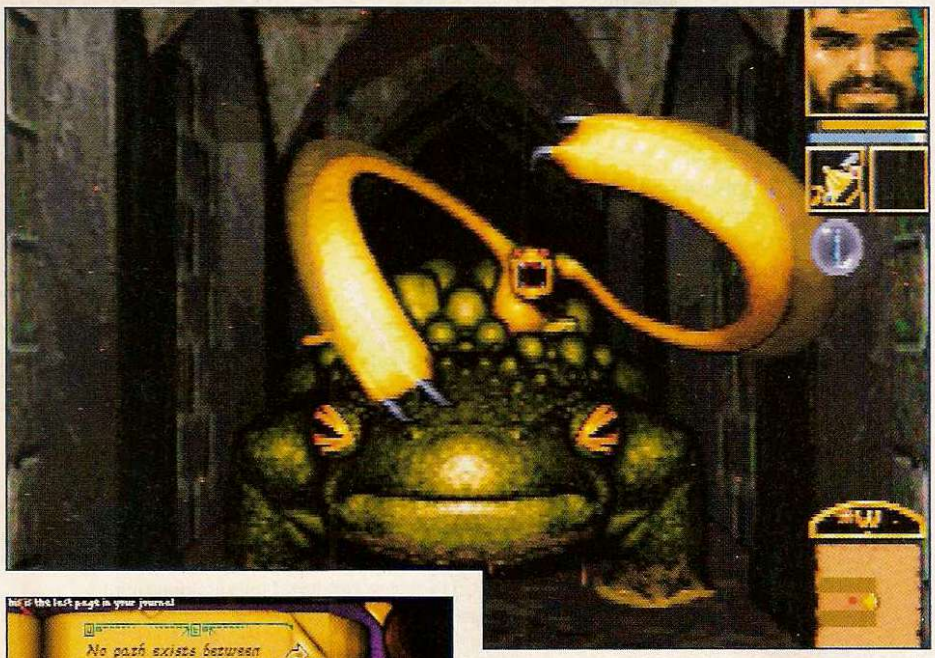




ANVIL OF DAWN

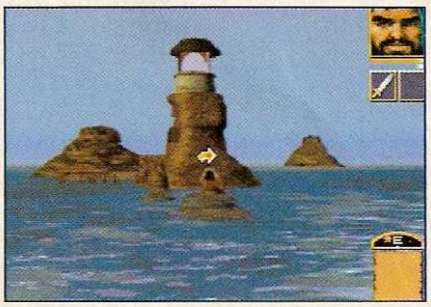
Le JDR révise ses classiques

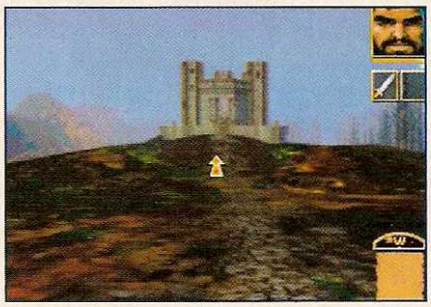
À contre-pied de ses précédents jeux de rôle progressistes, tels les Ravenloft en 3D texturée calculée en temps réel, Anvil Of Dawn renoue avec les grands classiques du JDR micro comme Lands Of Lore et Dungeon Master. On l'attend tous de pied ferme.



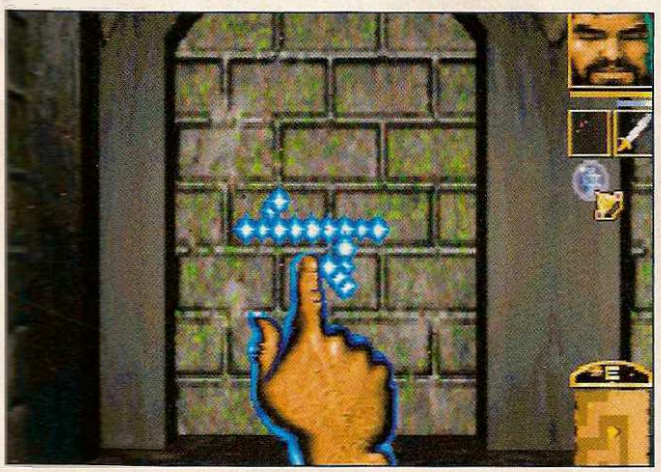
Rhaaa lovely ! Un jeu de rôle ! Interplay va regretter de nous avoir torturé des années avec Stonekeep ! Anvil Of Dawn est en effet bien parti pour sortir avant le mythe évanescent des bourreaux de la presse ludique. L'éditeur de ce JDR salvateur est New World Computing, sous l'égide duquel des produits tels que Ravenloft et Menzoberranzan ont vu le jour. Fondé en 1984 par John Van Caneghem, NWC a connu son premier succès avec la saga Might & Magic. Aujourd'hui, il prépare la fin d'année avec un bataillon de produits au rang desquels on trouve : Heroes Of Might & Magic (testé dans le N°81), Empire II, Metal Lords, Wetlands et… Anvil Of Dawn. Ce dernier n'a rien à voir avec un Ravenloft, le déplacement des personnages s'effectuant case par case à l'aide d'un petit scrolling intermédiaire dans la lignée de Lands Of Lore et plus récemment Stonekeep (encore lui). Le jeu est également plein écran, contrairement à Dungeon Master II par exemple, et l'interface aussi discrète que conviviale (une vraie fée du logis). En haut à gauche de l'écran, vous apercevez la sympathique face de brute de votre personnage, préalablement sélectionné parmi cinq candidats (un mage à tête de fouine, un bûcheron, Grace Jones version Valkyrie, etc.). Quelques pixels plus bas, on découvre le contenu des mains calleuses du bûcheron. S'il détient une épée, il suffit d'en chatouiller l'icone du curseur pour l'activer. Il est par conséquent impossible de viser, l'épée choisissant arbitrairement les meilleurs morceaux. Encore un peu plus bas (allez, un petit effort) les icones de magie s'empilent avec un sens inné de la géométrie. Les sorts s'accompagnent de fastueux effets visuels qui, étonnamment, rappellent un peu ceux d'Hexen et surtout les incantations manuelles du magot. En bas à droite de l'écran se dissimule l'automap, qu'il est possible d'agrandir (en plein écran) et d'annoter (les tâcherons du JDR vont être aux anges). L'inventaire est accessible, comme dans la plupart des jeux de rôle, d'un clic sur le visage de votre personnage. Il est alors possible de consulter ses caractéristiques, ses classes (guerrier novice, etc.), la qualité de son armure, ses compétences en magie, ses maladies (!) et le poids des objets transportés. Anvil Of Dawn vous propose plus d'une centaine de rencontres (mieux que 3615 CUM) avec des

LES EXTÉRIEURS





monstres analphabètes ou le plus souvent non dotés de cordes vocales et des personnages ouverts aux dialogues. Les heureux acquéreurs du hors série spécial E3 auront ainsi eu le plaisir de bloquer sur un garde aussi borné qu'associal en jouant à la démo proposée sur le CD. Tous les dialogues sont digitalisés et présentés sous la forme d'une série de questions auxquelles votre interlocuteur daigne ou non répondre. Parmi les « plus » du jeu New World Computing sur la concurrence (Ston…), les auteurs ont eu une pensée charitable pour les claustrophobes en proposant des déplacements extérieurs en 3D précalculée. La réaction extatique d'Éric à leurs vues fut : « Ooh ! C'est aussi bô que du Cryo », ce qui constitue un gage de qualité. Anvil Of Dawn a également particulièrement soigné son ambiance sonore avec les « gruik » des monstres et des centaines de bruitages divers. Les amateurs de casse-tête se satisferont également des puzzles et énigmes proposés, tandis que les possesseurs de 486 écriront des odes à New World Computing pour avoir pensé à eux. Le jeu devrait en effet fonctionner sur 486DX33 (grand minimum) et barboter comme un plongeur Greenpeace dans le Pacifique sur DX2-66. Quant au scénario du jeu, la fiche de presse ne nous éclaire pas beaucoup, celle-ci se contentant de babiller sur « vous êtes seul, mais très débrouillard, courageux et intelligent » ou « devenez un héros dont les exploits se conteront durant des millénaires », etc. etc. Donc, pour un résumé du scénar, il faudra attendre le test. Désolé. ■



INTERACTIVE MOVIE

PC 4 CD-ROM

199 F* au lieu de 449 F

* Prix de vente public conseillé.

UNDER A Killing Moon

An Interactive Movie From ACCESS

JEU EN FRANÇAIS

OFFRE LIMITEE

DU 15 OCTOBRE AU 30 NOVEMBRE

ATEMPORELLES

DECOUVREZ
LE JEU LEGENDAIRE,
DE NOMBREUSES FOIS PRIME,
PLEBISCITE PAR LA PRESSE MONDIALE.

CE QU'EN PENSE VOTRE MAGAZINE :

95%

«Elu jeu du mois, cette aventure représente actuellement ce qui se fait de mieux sur PC CD-ROM.»
Magazine Génération 4

DISPONIBLE CHEZ

Auchan
MICROMANIA
NUGGETS
SCORE GAMES
SURCOUF
BHV
Extrapole

Distribué par CentreGold France :
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : 41 06 96 70 - Fax : 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

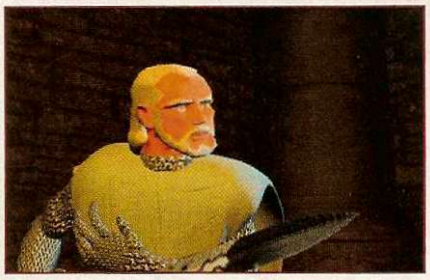
USGOLD®

© 1994 Acces Software Inc.
Tous droits réservés.

TIMEGATE

Les chevaliers du temps

Il est des éditeurs qui travaillent discrètement et efficacement dans leur coin, sans se soucier des super-annonces et super-déceptions de leurs concurrents. Infogrames continue sur sa lancée avec un nouveau produit original, intelligent, au scénario très travaillé et abordant un sujet ô combien mystérieux : les Templiers.



Après avoir réussi brillamment ses nombreux essais sur le mythe lovecraftien de Cthulhu, Infogrames se lance sur un thème plus historique, tout autant chargé de mystère. Timegate est en fait une saga dont le premier volet concernera les Templiers. L'histoire commence pour vous - *alias* un jeune américain du nom de William Tibbs - en 1995, alors que vous finissez vos études de droit à Paris. Soudain, un mystérieux chevalier noir se matérialise devant vos yeux pour vous attaquer. Après l'avoir défait, vous devrez sauver votre fiancée des griffes de Wolfram, un chevalier de l'ordre corrompu, qui a traversé le temps pour vous détruire. Réincarnation et secret des chevaliers fondateurs de l'ordre : vous découvrirez rapidement une sombre histoire qui vous obligera à vous transporter au fin fond du Moyen Âge, en 1329 alors que les Templiers sont une espèce en voie de disparition.

Les auteurs du jeu sont partis du principe qu'ils possédaient avec la série des Alone In The Dark, un moteur efficace pour produire des jeux d'aventure/action prenants. Pour ne pas handicaper les joueurs n'ayant pas les moyens de s'acheter un Pentium, le jeu a entièrement été pensé et réalisé en VGA.

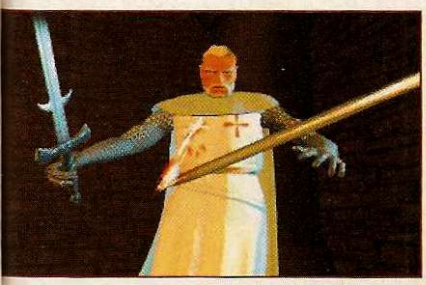
Making of

Pour en savoir encore un peu plus sur le jeu, allez faire un tour sur le CD de Génération 4 et découvrez le film .Mov (Quicktime).

Back to the passé

ur les incultes, qui ne voient dans les Templiers qu'une mple secte mystique et les détenteurs d'un trésor fabu-ux, sachez que l'Ordre du Temple fut à l'origine un ordre ligieux (tout comme les Hospitaliers). Le but des Che-liers du Temple étaient de protéger les pèlerins chré-ens en voyage pour Jérusalem. Leur rôle de protection olua durant les croisades en véritable ordre militaire, issant, respecté et envié. Seule entité capable de gérer s énormes masses d'argent qui transitaient entre la rétienté et le royaume de Jérusalem, ils devinrent sur-ut rapidement de véritables banquiers pour constituer début du 14ème siècle une puissance financière large-ent supérieure à celle du royaume de France et même Vatican. Sous Philippe le Bel, le 13 octobre 1307, com-ença la « chasse aux sorcières », avec l'arrestation de us les Templiers de France, dont leur grand maître, cques de Molay. Diversement suivi dans les différents yaumes européens, l'ordre disparut petit à petit, em-rtant avec lui bien des secrets...

rtes, la qualité obtenue peut, du coup, sembler ins impressionnante que sur des productions du e Fade To Black, mais Timegate tournera de ce t sur toutes les machines (486 conseillé). En tre, la 3D utilisée pour les personnages est cette s dotée de textures pour les vêtements et les ar-res, avec en outre plus de 200 écrans différents laissent augurer d'une bonne durée de vie. Le nt le plus intéressant du produit semble rester le nario et l'interaction avec le monde en 3D dans uel le joueur évoluera. Réalité historique et dé-s de scénariste se côtoieront pour plonger le eur dans une aventure originale. ■



INTRO

KAZE ANIMATION

LE MEILLEUR DE L'ANIMÉ SUR PETIT ET GRAND ÉCRAN

© Kaze Animation / Pioneer / Toei Doga / Marubeni / Kadokawa / KSS / Big West / Shueisha / Mistubishi

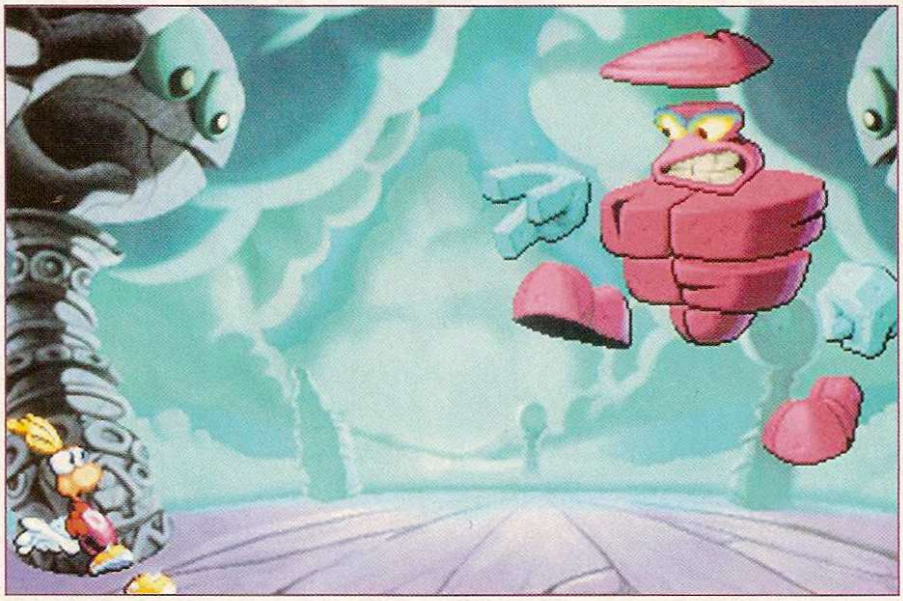
RAYMAN

À la recherche du grand protoon

Depuis de nombreux mois déjà, Ludimédia, la branche développement d'Ubi Soft s'est lancée sur plusieurs projets de jeux. Rayman, déjà sorti sur la console Atari Jaguar, a d'ailleurs initialement été développé pour PC et on devrait bientôt voir débouler sur nos écrans ce petit personnage rigolo.

Le monde du PC n'est pas encore habitué à ce genre de produit, classé immédiatement dans le domaine des consoles, mais les choses sont en train de changer et cette machine si sérieuse va faire une petite cure de jouvence avec Rayman. Pour résumer l'histoire, disons que le Grand Protoon, gardien de l'harmonie du royaume, a été enlevé, les Electoons s'étant alors éparpillés aux quatre coins du monde de Rayman. Notre gentil petit personnage va donc s'en aller les retrouver pour reconstituer le noyau de son pays, malgré les horribles individus qui sont mystérieusement apparus. C'est classique, mais pour un jeu d'arcade, on n'en demande pas plus !

Pour réussir sa mission, Rayman va devoir traverser six mondes différents, chacun composé de plusieurs niveaux, avec à la clef des passages secrets (une centaine) et des niveaux bonus (une bonne vingtaine). La Forêt des Songes, le Ciel Chromatique, les Montagnes Bleues, la Cité des Images, les Caves de Skops, le Château des Délices auront chacun leurs graphismes, leurs ennemis et leurs bonus. Le mode VGA en 256 couleurs est d'ailleurs judicieusement utilisé, avec des couleurs et des décors dans tous les sens, un scrolling parallaxe étant même présent sur le



fond de l'écran. Ce sont surtout les personnages qui ont fait l'objet d'un gros effort de conception, sans parler de leur animation. Une version SVGA aurait vraiment été merveilleuse mais qui sait, peut-être un « Rayman Le Retour » sera entrepris l'an prochain ?

Pour en revenir à la progression dans le jeu, Rayman devra acquérir des pouvoirs tels que le coup de poing télescopique, la course, l'hélicoptère, la graine magique… En outre, vous pourrez, selon les niveaux, chevaucher un moustique, glisser sur le sol, vous accrocher aux plates-formes… Il vous sera même possible de revenir dans un niveau précédent pour trouver un bonus oublié ! La difficulté est progressive et on apprend ainsi calmement à maîtriser les folles galipettes de notre bouffon préféré.

Pour la version PC, les développeurs ont réaménagé les niveaux par rapport à la version Jaguar, les surprises et bonus n'étant plus du tout aux mêmes endroits. Annoncé pour fin novembre, Rayman ravira sans aucun doute les plus jeunes, mais aussi les plus âgés, avec un jeu rigolo et, *a priori*, très bien réalisé. ■

Premier Mail Order

...sion Francaise	AM	ST	MAC	PC	
...ific Air War ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
...TRUCTION KIT ... 199	-	-	-	-	VF
...TRUCTION KIT 2 ...	-	-	149		VF
...ks ...	-	-	-	279	
...ks ... CDROM	-	-	-	289	
...ple Trilogy ... CDROM	-	-	-	299	
...ntasy Fest ... CDROM	-	-	-	319	
...asterpiece Collection CDROM	-	-	-	299	
...ree Worlds ... CDROM	-	-	-	289	
...s ... 3.5/CDROM	-	-	259	259	
... A500/A1200	129	129	-	129	VF
...ers Pro Hockey ... 3.5/CD	-	-	-	289	VF
...EED 3D ... A1200/CD32	199	-	-	-	NF
... Racer ... 500/1200/CD32	199	-	-	-	NF
... Queen ...	199	-	-	229	
...E LONGBOW ... CDROM	-	-	-	299	
...ool ... CD32/3.5/CDROM	129	-	-	129	NF
... Harbinger ...	-	-	-	279	
... Construction Kit ...	129	-	-	159	
...dv Graphic System ...	-	-	-	279	
...k - Doom; Streetfighter 2;					
...ny; Spectre VR; Novastorm;					
...ronicles: Chaos Continuum;					
...meyman Project Turbo ...		-	-	269	
...ers 2 ...	229	-	-	-	VF
... Fortress ... 3.5/CDROM	129	-	-	129	
... A1200/CD32	199	-	-	-	NF
...ge ...	-	279	279		
...3 ...	249	-	-	249	VF
... 2 ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	VF
... 2 Titans Legacy ... CDROM	-	-	-	199	
...SLE 3 ... CDROM	-	-	-	269	
... Steel Sky ... CD32AUSSI	229	-	-	249	
... A1200/CD32/3.5/CD	199	-	-	269	
...Time ... 3.5/CDROM	-	279	279		
...	199	-	-	199	
...ROUGE LEAGUE1200/500/3.5	249	-	-	249	VF
...ROUGE LEAGUE EDITION...CD	-	-	-	269	VF
...ROUGE COUPE DU..1200/500/3.5	249	-	-	249	VF
...ROUGE COUPE DU MONDE..CD	-	-	-	269	VF
...Fodder ...	139	229	-	139	
...Fodder ... CD32	199	-	-	-	
...Fodder 2 ...	199	-	-	229	NF
...Settlers/Chaos Eng/T2 ...	229	-	-	-	
...anager 2 ... 3.5/CDROM	199	199	-	269	
...anager Italia 95 ...	199	199	-	199	
...anager 93+94 ...	179	199	-	199	
...an End of Season ...	129	129	-	129	
...gine ...	149	-	-	219	
... 1200/DOS ou Win	219	-	-	269	
... CDROM	-	-	-	299	
...dge ...	-	349	349		
...ollection - Lucas Arts ...	-	-	-	199	
...ollection - Delphine3.5/CDROM	-	-	-	179	
... A1200	199	-	-	-	
...	199	199	-	229	VF
...ation ... 3.5/CDROM	229	-	299	279	
...lassics 3 ... 3.5/CDROM	229	-	-	229	VF
...s & Conquer ... CDROM	-	-	-	299	
...verlord ...	229	-	-	99	

NF = Notice Francaise	AM	ST	MAC	PC	
D Day. 6 Juin ...	269	-	-	269	VF
Dark Forces ... CDROM	-	-	349	309	
Dark Legions (OEM) ... CDROM	-	-	-	179	
Dark Seed 2 ... CDROM	-	-	-	299	
Dark Sun 1 ou 2 (OEM) ... CDROM	-	-	-	199	
Dawn Patrol ... Amiga/CDROM	229	-	-	129	
Day of Tent/Indy Alantis ... CDROM	-	-	-	299	
Deluxe Strip Poker 1 & 2 ... CDROM	-	-	-	129	
Detroit ... A500/A1200/3.5	229	-	-	269	VF
Discworld ... CDROM	-	-	319	299	
Doom 2 ...	-	-	-	329	
Doom 2 ... CDROM	-	-	329	369	
Dune 2 ...	129	-	-	129	NF
Dungeonmaster 2 (Am-Disque Dur)	3.5/CD	229	-	269	
Elite 2 - Frontier ... CD/CD32 AUSSI		199	199	249	
Eye of the Beholder 1 ou 2 ...	129	-	-	129	
F14 Fleet Defender ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
F15 Strike Eagle 2 ... 3.5/CDROM	129	129	-	129	
F15 Strike Eagle 3 ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
F19 Stealthfighter ... 3.5/CDROM	129	129	-	129	
F117A Stealthfighter ... 3.5/CDROM	129	-	279	129	
Falcon 3.0 ...	-	-	-	129	VF
FEARS ... A1200/CD32	199	-	-	-	
Fields of Glory ... 500/1200/3.5/CD	129	-	-	129	EF
FIFA Int Soccer ... 3.5/CDROM	199	-	-	269	
Fifth Fleet ...	-	-	-	279	
Fighter Wing ... 3.5/CDROM	-	-	-	299	
Flight Unlimited ... 3.5/CDROM	-	-	329	329	
FLIGHT SIMULATOR 5.1 ... 3.5/CD	-	-	-	299	
F Sim 5 Europe 1 ou Las Vegas ...	-	-	-	229	
F Sim 5 Paris ou New York ...	-	-	-	159	
F Sim 5 Ralleye Around the World ...	-	-	-	229	
F SIM 5 SCENERY DESIGNER ...	-	-	-	249	
F Sim 5 Survol des Iles ...	-	-	-	159	NF
Flink ... CD32	199	-	-	-	NF
Formula 1 Grand Prix ... 3.5/CDROM	129	-	-	129	
FORMULA 1 GRAND PRIX 2..CDROM	-	-	-	329	
Full Throttle ...	-	-	-	299	
G Gooch World Class Cricket	3.5/CDROM	99	99	-	99
GLOOM ... A1200/CD32	199	-	-	-	
Grandmaster Bridge ...	-	-	349	349	
Guardian ... A1200/CD32	99	-	-	-	
Gunship 2000 ... 3.5/CDROM	129	-	-	129	
Harpoon ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
Harpoon 2 ... CDROM	-	-	299	279	
Harp 2 WestPac Ou ColdWar Battleset		-	179	169	
Harpoon 2 Scenario Editor ...	-	-	-	179	
Heart of Darkness ... CDROM	-	-	-	329	
Heimdall 2 ... A1200/CD32/3.5/CD	199	-	-	269	NF
Hexen (Heretic) ... 3.5/CDROM	-	-	-	299	
High Seas Trader ... A1200/3.5/CD	229	-	-	269	VF
History Line 1914-1918 ... 3.5/CD	199	-	-	249	VF
Hokum KA-50 (Werewolf) ... 3.5		-	-	269	
Hunters of Ralk ... CDROM	-	-	-	299	
INDY CAR RACING ... CDROM	-	-	-	99	
Indy Car Track Pack ...	-	-	-	129	NF
Iron Assault ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	
Jagged Alliance ... 3.5	-	-	-	239	
Jagged Alliance ... CDROM	-	-	-	279	
Jet Fighter 3 ... CDROM	-	-	-	299	

OEM = Sans Boite	AM	ST	MAC	PC	
K Off 3 Euro Chall ... 500/1200/3.5/CD	199	-	-	199	VF
Knights of the Sky ... 3.5/CD	129	129	-	129	
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4 ...	129	129	-	129	NF
Kings Quest 7 ... CDROM	-	-	-	299	
L'ENTRAINEUR ... CDROM	-	-	-	299	VF
L'Entraineur - Anglaise League D/DiskCD		-	-	139	VF
L'Entraineur - Allamand League D/DiskCD		-	-	139	VF
L'Entraineur - Espagnole League D/DiskCD		-	-	139	VF
L'Entraineur - Scudetto League D/DiskCD		-	-	139	VF
Leading Lap ... A500/A1200	199	-	-	-	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3 ...	129	129	-	129	
Lemmings 2 (The Tribes) ...	199	199	-	199	
Lemmings 3 ... A1200	199	-	-	229	
Lemmings 3 ... CDROM	-	-	-	269	NF
LEMMINGS 3D ...	-	-	-	329	
Links 386 Pro SVGA ... PC3.5/CDROM		-	319	289	
Links Banff Springs ou Mauna Kea ...	-	-	-	159	
Links Castle Pines ou Innisbrook ...	-	-	-	159	
Links Fantasy Course ... 3.5/CDROM	-	-	-	179	
Links Big Horn ou Pebble Beach ...	-	-	189	159	
Links Prairie Dunes M3.5/PC3.5/CDROM		-	189	179	
Links The Belfry ... CDROM	-	-	-	179	
LITTLE BIG ADVENTURE ... 3.5/CD	-	-	-	349	
Lords of Midnight ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	
Lords of the Realm ... 500/1200/CD32	229	-	-	269	VF
Lost Eden ... CD32/CDROM	269	-	-	229	
MACHIAVELLI ... CDROM	-	-	-	299	
Mad Dog Macree 1 ou 2 (OEM) ...	-	-	-	169	
Madeline ... 3.5/CDROM	-	-	299	279	
Malcom's Revenge ... CDROM	-	-	-	229	
Master Axe ... 500/1200	179	-	-	-	
Menzoberanzan (OEM) ... CDROM	-	-	-	199	
Micro Machines 2 ... 3.5	-	-	-	269	
Micro Machines 2 ... CDROM	-	-	-	279	
Monkey Island 2 ... 3.5/CDROM	129	129	-	129	
Monkey Island 2 ... CDROM	129	-	-	129	
Mortal Kombat 2 ... 3.5/CDROM	199	-	-	229	NF
NASCAR (OEM) ... CDROM	-	-	-	189	
NASCAR Track Pack ... CDROM	-	-	-	149	
NBA 95 ...	-	-	-	349	
NHL Hockey 95 ...	-	-	-	279	
Odyssey ... A500/A1200	189	-	-	-	
OPERATION CRUSADER ...	-	-	-	279	
Panzer General ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
Panzer General (Sans Boite) ... CD	-	-	-	179	
PGA Euro Tour ... 500/A1200/CD32	199	-	-	-	
PGA 486 ... CDROM	-	-	-	279	
Mendax:Reunion 2 ... CDROM	-	-	-	299	
Pinball Fantasies ... 1200/CD32/3.5/CD	199	-	-	269	NF
Pinball Dreams and Fantasies ...	249	-	-	229	NF
Pinball Illusions ... A1200/CD32	199	-	-	269	NF
Player Manager 2 ...	129	-	-	159	
Player Manager 2 ...	-	-	-	199	
Police Quest 1 ou 2 ou 3 ...	129	129	-	129	NF
Populous 2 ... 3.5/CDROM	129	129	-	129	
Power House ... 500//CDROM	229	-	-	269	
Premier Manager 2 ...	79	179	-	-	
Prem Manager 3 ... 500/1200/3.5/CD	179	-	-	229	
Prem Manager 3 Multi Edit Sys ...	119	-	-	129	
Psycho Pinball ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	

	AM	ST	MAC	PC	
Ravenloft (Sans Boite) ... CDROM	-	-	-	199	
Rebel Assault ...	-	-	369	129	
Rebel Assault ... (Sans Boite) CDROM	-	-	-	199	
Rise of the Triad ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
ROADKILL ... A1200/CD32	99	-	-	-	
Seal Team ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
Sensible Golf ... 3.5/CDROM	199	-	-	259	NF
Sensible World of Soccer ...	199	-	-	199	
Sensible World of Soccer ... CDROM	-	-	-	269	
Settlers ...	229	-	-	299	VF
Sim City 2000 ... A1200 SEUL	269	-	-	229	NF
Sim City 2000 Collection ... CDROM	-	-	-	329	
Sim Classics (Ant/City/Life) ...	229	-	-	279	
Sim Tower ...	-	-	349	299	
Simon the Sorceror A1200/CD32/3.5/CD	129	-	-	129	NF
Simon the Sorceror 2 ... 3.5/CDROM	229	-	-	279	
Simon the Sorceror 2 ... A1200/CD32	269	-	-	-	
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ...	129	129	-	129	
Speris Legacy ... A500/CD32	199	-	-	-	
SSN-21 SEAWOLF ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
Star Crusader ... 500/1200/CD32	199	-	-	269	
Star Trek - Final Unity ... CDROM	-	-	-	299	
Star Trek - Omnipedia ... CDROM	-	-	-	349	
STRIKE COMMANDER ... CD	-	-	-	129	
Subwar 2050 ... A1200/3.5/CD	129	-	-	129	EF
Super Lge Manager ... 500/1200/CD32	199	199	-	-	
Super Skidmarks ... A500/A1200	199	-	-	-	
Super Streetfighter 2 ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	
Super VGA Harrier ...	-	-	-	179	VF
SYNDICATE ... 3.5/CD	129	-	-	139	
System Shock ... CDROM	-	-	-	129	
Tacops ... WINDOWS	-	-	-	269	
Terminal Velocity ... 3.5	-	-	-	279	
Terminal Velocity ... CDROM	-	-	-	299	
TFX (4Mb + Cte accel graph) A1200 SEUL		249	-	-	
THEME PARK ... 500/1200/CD32/CD	229	-	319	279	
Third Reich ... 3.5/CDROM	-	-	-	299	
Tie Fighter ...	-	-	-	279	
Tornado & Desert Storm ... 3.5/CD	-	-	-	99	
Tornado ... A500/A1200	99	-	-	-	
Transport Tycoon ... 3.5/CDROM	-	-	299	279	
Transport Tycoon World Editor ...	-	-	-	149	
Trivial Pursuit Genus ...	-	129	-	-	VF
UFO Enemy Unknown ... CD32	199	-	-	-	
UFO ... 500/1200/3.5/CD	249	-	-	279	
Ultima Underworld 1 ...	-	-	-	129	
Ultimate Doom ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	
Ultimate Soccer Man ... 500/1200/3.5	199	-	-	229	VF
US Navy Fighters ... CDROM	-	-	-	339	
USS Ticonderoga ... 3.5/CDROM	-	-	299	299	
VIRTUAL KARTING ... A1200	199	-	-	-	NF
Wembley International Soccer	A1200/CD32	99	99	-	
Wing Commander 2 ... 3.5/CDROM	-	-	-	149	
WORMS ... A500/CD32/3.5/CDROM	199	-	-	229	
Xith Hour - 7th Guest 2 ... CDROM	-	-	299	399	
X Com Terror from Deep ... 3.5/CD	-	-	-	329	
X Wing Collection ...	-	-	329	199	
Z ... CDROM	-	-	-	279	
Zool 1 ou 2 ... CD32	189	-	-	-	NF

JOYSTICKS & ACCESOIRES

3.5" Boitier 50 Disk	59	59	59	59
3.5" Boitier 100 Disk	79	79	79	79
ADAPTEUR POUR ANALOG JOYSTICK	59	-	-	-
Cable d'extension pour Clavier	-	-	59	-
Cable d'extension pour Joystick	-	-	79	-
Cable d'extension pour Souris	59	-	59	-
CH Flitestick ... (AAN)	299	-	-	299
CH Flitestick Pro	-	-	599	489
CH Pro Pedals	-	-	-	699
CH Virtual Pilot	-	-	-	599
CH Virtual Pilot Pro	-	-	-	699
Cheetah Bug	119	119	-	-
Competition Pro Joypad pour CD32	159	-	-	-
Doubleur de Joystick	59	59	-	79
Freewheel Analog Volant	249	-	-	279
Freewheel Digital Volant	249	-	-	-
Gravis Analog Joystick ... (AAN)	299	-	-	299
Gravis Analog Pro Joystick	-	-	-	329
Gravis Gamepad	179	179	279	219
PCMCIA GAMECARD II	-	-	-	449
Quickjoy PC Optix Analog(Digital)	-	-	-	299
Quickjoy PC Propad-SV230	-	-	-	109
QUICKSHOT SKYMASTER QS206	-	-	-	229
Quickshot Super Warrior QS201	-	-	-	149
Quickshot Warrior QS123	-	-	-	129
Saitek Megagrip 3-MX230	-	-	-	129
Saitek Megagrip 7-MX732 ... (AAN)	139	-	-	139
Saitek Megagrip 8-MX734 (Digital)	-	-	-	149
Screenbeat 4 Enceintes - SB204	119	-	-	119
Screenbeat 5 Enceintes - SB205	119	-	-	119
Screenbeat Pro 50 Enceintes - SB250	-	-	-	299
SOUNDBLASTER 32 AWE VALUE	-	-	-	1299
Souris	109	109	-	109
Suncom Analog Edge II (Analog) (AAN)	159	-	-	159
Suncom Flightmax (Analog)	-	-	-	279
SUNCOM G-FORCE YOKE	-	-	-	399
Suncom FX2000 ... (AAN)	199	-	-	199
SX-1 (POUR CD32)	1699	-	-	-
Thrustmaster F16 Flight Control	-	-	-	899
Thrustmaster F16 TQS	-	-	-	899
Thrustmaster Mk2 Flight Control	-	-	-	599
Thrustmaster Mk2 Weapons Contr	-	-	-	749
Wico 'Q' Stick	69	69	-	-

3.5 Disquettes Vierges

	TDK EN BOITE DD	TDK EN BOITE HD	PRECISION EN BOITE DD	PRECISION EN BOITE HD	SANS MARQUE SANS BOITE DD	SANS MARQUE SANS BOITE HD
10 x	69	99	59	69	49	55
20 x	129	179	109	129	89	99
50 x	299	409	249	299	209	239

NOM ... PRENOM

ADRESSE

Code Postal ... VILLE

TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES — PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL ... TTC

MASTERCARD

VISA

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

DATE D'EXPIRATION ... /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:GEN11
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

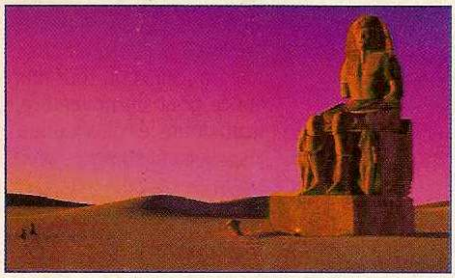
A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

MAC ... CDROM ... PC3.5" ... AMIGA ... A1200 ... CD32 ... ST

THE RIDDLE OF

Lu et approuvé

Vous aimez les mystères, le danger, les voyages, l'archéologie, le monde de l'étrange en général ? Alors The Riddle Of Master Lu est fait pour vous. Ce jeu d'aventure tournant autour d'un explorateur américain ayant réellement existé se targue en effet de réunir tous ces éléments sur un seul CD !

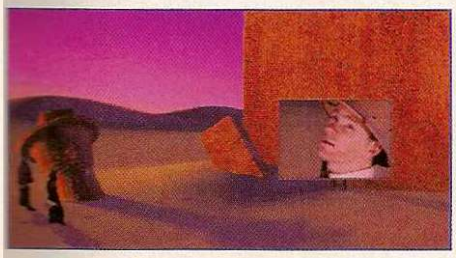


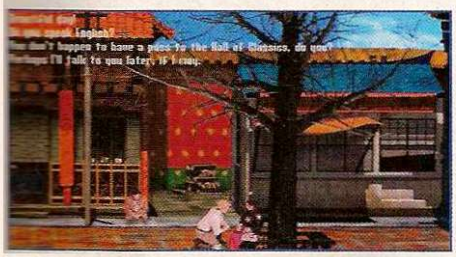
Fondé en 88 par Brian Beninger, Sanctuary Woods se consacra d'abord à l'éducation des 'tits n'enfants américains (tâche ô combien délicate) en développant des produits dits éducatifs. Aujourd'hui, la compagnie se scinde en deux divisions : l'une consacrée aux Kids, l'autre, celle qui nous/vous intéresse, à l'Entertainment. De cette division naquirent des jeux comme Wolf, le simulateur de loups, et The Journeyman Project. Deux produits à suite, puisque Lion, le simulateur de lions ne devrait pas tarder à sortir (véridique), et Buried In Time (The Journeyman Project 2) a été testé dans le dernier numéro. Mais rassurez-vous, Sanctuary Woods ne s'inscrit pas dans la mouvance « saga » et derrière le nom « The Riddle Of Master Lu » ne se cache pas The Journey Project 3 (pfiou !). Non, Riddle est un produit 100 % original. Enfin... Original dans le sens « nouveau », car sinon il faut bien admettre qu'il s'inspire sans vergogne des Indiana Jones de Lucas- Arts. Votre personnage, Robert Ripley, est ainsi un explorateur féru d'archéologie, d'histoire et de... bizarreries. Il tient d'ailleurs un musée de l'étrange, le « Ripley's Believe It or Not ! », rempli de ses trouvailles les plus extravagantes. Ce musée connaît d'ailleurs quelques difficultés financières que Ripley espère aplanir en retrouvant et en ajoutant à sa collection... le talisman du premier Empereur de Chine. Ce personnage n'est pas le fruit de l'imagination d'un scénariste éthylique, mais une véritable célébrité américaine. Le Ripley's Believe It or Not ! existe également et vous pouvez le visiter en vous rendant au 6780 Hollywood Boulevard (Cf. Encadré). Le jeu se déroule en 1936 à l'aube de la Seconde Guerre Mondiale (encore une similitude avec Indy) et vous baladera de continent en continent (encore une simi...) à la recherche de l'étrange et du danger. Question danger, le jeu part sur les chapeaux de roue avec une introduction vous présentant au beau milieu du désert égyptien poursuivi par deux touaregs en voulant visiblement à votre vie. Vous ne la devrez d'ailleurs qu'à une gigantesque statue dont

BELIEVE IT OR NOT !

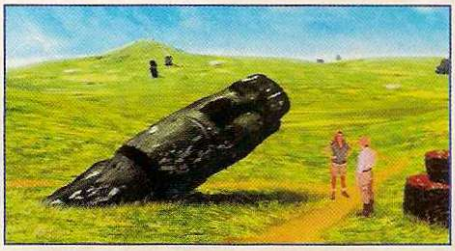
Voici l'un des échantillons du musée de l'étrange selon Robert Ripley. Ce personnage étonnant entre Popeye et Donald, est le seul au monde à pouvoir réaliser la grimace « casse-noix ».

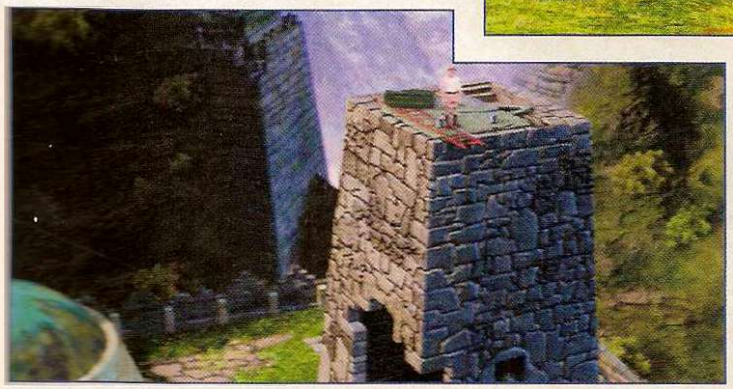
MASTER LU





le mugissement (provoqué par le vent ?) effrayera les tueurs. The Riddle Of Master Lu est le résultat du travail de l'équipe dirigée par Ted Markley et Matt Gruson, deux ex-Microprose. Un éditeur pas vraiment réputé pour ses jeux d'aventure (à part Rex Nebular, vous en connaissez beaucoup ?), les doutes étaient par conséquent permis quant à la réussite de ce jeu. Permis mais pas fondés ! La réalisation de Riddle Of Master Lu est en effet excellente avec des graphismes Super VGA réalistes et détaillés, ainsi que de véritables acteurs incrustés dans les décors en images de synthèse (technique désormais classique). Les dialogues, très nombreux, sont également digitalisés et animés par l'excellent gestuel des acteurs et quelques zooms sur les visages pour surprendre un haussement de sourcil ou un sourire qui en dit long. Ces zooms ne sont pas limités aux acteurs, puisque les objets qu'il est possible de ramasser sont également présentés en gros plan, histoire de ne pas commettre d'erreurs (ô le joli scorpion en bronze !). L'interface de jeu est aussi simple que conviviale : un icone pour prendre, un autre pour utiliser et un dernier pour observer. Il est également possible d'ouvrir et de fermer l'inventaire à la Lucas à l'aide d'un icone en forme de coffre et d'accéder au menu de sauvegarde à l'aide d'un icone isolé, situé à l'extrême droite de l'écran. L'interface de sauvegarde se présente sous la forme d'une succession de noms identifiés chacun par une image du jeu (à la Alone). Le jeu lui-même est linéaire mais ouvert, ce qui signifie qu'il est possible de résoudre une énigme de différentes façons. Certaines actions doivent également s'effectuer en temps limité et il est possible de mourir, pour aussitôt ressusciter à l'endroit même de votre trépas. Un dernier détail : l'humour n'a pas été oublié avec par exemple, quelques allusions à la nocivité alors ignorée du tabac. Un jeu potentiellement intéressant donc, qui devrait plaire à tous les frustrés du jeu d'aventure (à mort les films interactifs !). ■

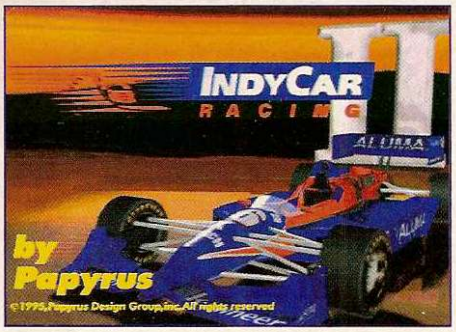


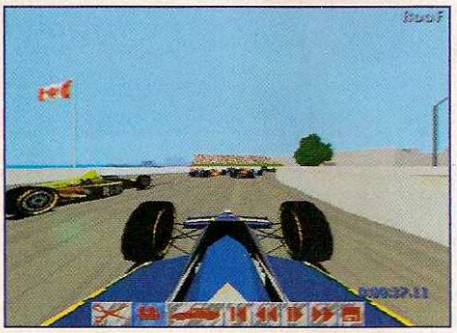


INDYCAR RACING 2.0

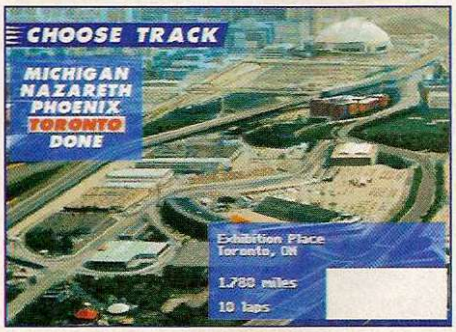
L'intégriste du bitume

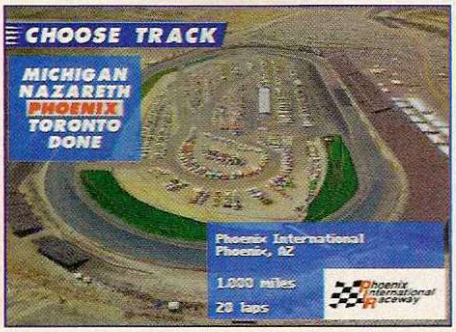
Avouons qu'ils ont de la suite dans les idées. Indy 500, IndyCar, Nascar et maintenant IndyCar 2.0, il ne faut pas s'appeler BHL et aimer les tartes à la crème pour déceler une logique sous-jacente. À croire qu'ils poursuivent un dessein hautement spirituel qui échappe, lui, à notre perception...





Depuis le succès d'Indianapolis 500 en 1989, Papyrus n'a pas cédé un pouce de bitume à ses concurrents. Geoff Crammond sort F1 Grand Prix 2 ? Ils s'en moquent. Mindscape Bordeaux distribue Al Unser Junior Windows 95, ils s'en tapent les brugnons. IndyCar Racing, Nascar Racing et maintenant IndyCar 2.0 : Papyrus se positionne en irréductible de la simulation automobile. Si IndyCar n'avait pas convaincu tout le monde (l'ombre de F1 Grand Prix pesant lourdement sur la concurrence), sa suite propose quelques innovations intéressantes susceptibles de rallier détracteurs et amateurs. L'indispensable mode Super VGA pour commencer, qui sur P90 ménage vos yeux en refusant tout ralentissement intempestif (ce qui n'est pas le cas de tous les jeux : Fatal Racing entre autres). Les décors sont certes relativement dépouillés (on est loin d'un Need For Speed) mais restent plaisants surtout sur les circuits de ville (Toronto par exemple). Papyrus prône également la pluralité avec des versions Dos et Windows du jeu. Bill Gates oblige, la version Windows sera 95. Celle-ci sera d'ailleurs l'un des deux premiers produits Win95 de V. I. E. avec Le Livre De La Jungle, les conversions d'IndyCar et Nascar étant toujours annoncées. Pour revenir un bref instant au mode SVGA, ce dernier est entièrement paramétrable et les possesseurs de 486 réfractaires au VGA pourront passer outre certaines textures afin de mettre IndyCar 2.0 à la portée de leur processeur. Parmi les nouveautés, notons également le réalisme accru des collisions, promettant de spectaculaires accidents qui ne sont pas sans rappeler ceux de Destruction Derby. Fumée et débris sont en effet au rendez-vous des chauffards

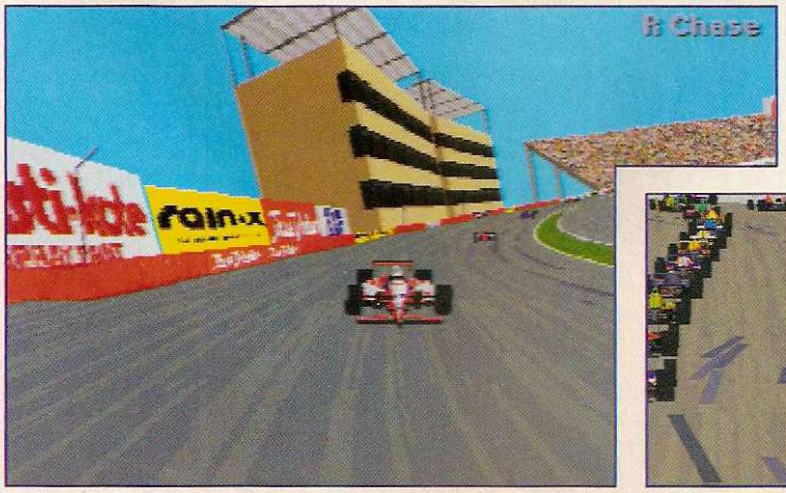




et il est toujours possible de provoquer de spectaculaires carambolages, ceux-là même qui faisaient tout le charme du vieux Indy 500.

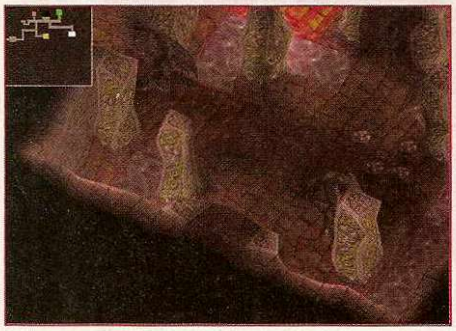
Arcade ou simulation ?

Un mode Arcade est également proposé, ce dernier vous permettant de piloter votre formule Indy en vue extérieure, comme dans tout bon jeu de café qui se respecte. Vous pourrez ainsi anticiper les dépassements en « temps réel » et non à l'aide du rétroviseur et de son angle aussi mort que traître. Autre amélioration notable : le pilotage. Tout a été fait pour rendre la simulation la plus réaliste possible, le mieux étant bien entendu de jouer avec un volant et un pédalier. IndyCar 2.0 offre alors le meilleur de lui-même. Espérons seulement que ce réalisme n'entamera pas trop jouabilité et maniabilité, et qu'une demi-heure de réglages ne sera pas nécessaire pour pouvoir espérer maîtriser son véhicule… Ce qui est trop souvent le cas dans ce type de simulation « intégriste ». Les maniaques de la virgule peuvent toujours se régaler avec des réglages hyper précis, quasi obsessionnels, touchant diverses parties de votre bolide : pneus (types de gomme : tendre, intermédiaire, dure, pluie ; pression), fuel (+/- 40,0 galons), ailerons (+/- 3.10°), suspensions (rien pigé), vitesses (+/- 10.30 en 1ère, +/- 7.80 en 2nd, etc.). Le tout pouvant être bien évidemment sauvegardé. L'ambiance sonore a, elle aussi, été revue avec des bruitages encore plus réalistes. Maintenant vous pouvez même entendre le craquement d'un grillon écrasé sur la piste, enfin presque. À côté du nom IndyCar, les plus observateurs noteront un discret « TM » signifiant que Virgin I. E. a acquis la licence IndyCar auprès des autorités compétentes. Les véhicules, circuits (quinze en tout), pilotes, sponsors et autres panneaux publicitaires sont ainsi parfaitement conformes à ceux de la saison IndyCar 95. Vous ne serez par conséquent pas obligé de franchir l'Atlantique à la nage afin d'assister à une course IndyCar pour prendre note des véritables noms des pilotes ! La dernière simulation de Papyrus sera également jouable à 32 en Multijoueurs *via* le service OnLine Hawaii (du nom de l'île bien connue, où sitôt arrivé à l'aéroport une nuée de vahinés se pendent à votre bras comme autant de noix de coco à une branche de palmier…). Décidément, cette fin d'année comblera les rêves les plus débridés des mangeurs de bitume ! ■



DUNGEON KEEPER

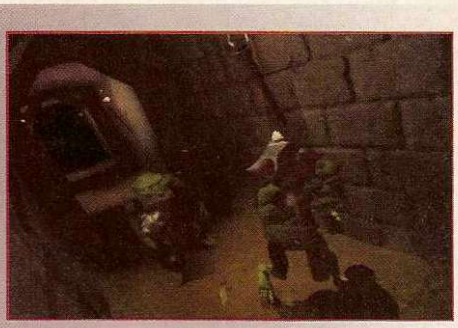
Maîtres agrégés ès donjon



Après avoir fait de vous un dieu avec Populous, un ludo-urbaniste de talent avec Theme Park et un seigneur de guerre avec Powermonger, voici une occasion en or pour devenir le gardien tout puissant d'un mystérieux complexe souterrain. Tremblez, malheureux aventuriers, Peter Molyneux ouvre les portes de l'enfer du jeu le 26 novembre.

Avant de se lancer dans un genre complètement nouveau - le jeu de rôle - l'équipe de Bullfrog s'est intéressé aux réactions des premiers concernés : les joueurs. La conclusion de cette étude fut unanime et sans appel : depuis le milieu des années 80, mises à part quelques innovations technologiques, le jeu de rôle micro s'est étiolé pour ne pas dire plus. De ce fait, avant de se lancer dans la grande aventure, l'équipe de Bullfrog s'est posé le problème en essayant de trouver d'urgence une idée qui renouvellerait un peu le genre. Et croyez-nous, ils l'ont trouvée.

Imaginer un jeu de rôle dans lequel plusieurs joueurs incarneraient un ou plusieurs groupes d'aventuriers à la recherche d'un trésor est déjà une idée intéressante, mais envisager la chose du côté du maître du donjon, c'est carrément génial. En effet, fort de leurs expériences dans le domaine du jeu multijoueurs (Hi-Octane, Magic Carpet 1 & 2...), Dungeon Keeper intégrera le jeu réseau à huit. Là où on retrouve la griffe Bullfrog, c'est dans la répartition des rôles, avec un maître du donjon et sept aventuriers, venus piller ce lieu réputé pour ses dangers et ses trésors. En solo, vous serez cet ignoble individu et vous pourrez sans aucune arrière-pensée tuer les gentils héros venus vous attaquer. En effet, en tant que gardien du donjon, la réputation de votre demeure va évoluer au fil des tentatives de pillages de la part des « héros ». Plus vous tuerez d'aventuriers et plus vous amasserez de trésors, ce qui bien sûr attirera encore plus de monde dans vos murs. D'un autre côté, grâce à l'argent que vous avez, vous pourrez créer de nouvelles salles, des couloirs, construire des pièges et surtout engager divers monstres pour défendre les sombres méandres de votre complexe. Une douzaine de salles différentes sont accessibles, parmi lesquelles vous trouverez l'armurerie, la salle de torture ou les baraquements. D'un autre côté, ce sont seize races de créatures dissemblables que vous pourrez employer, chacune avec ses caractéristiques physiques



et mentales (dragons, imps, minotaures, squelettes, orcs...). Il faudra d'ailleurs apprendre à gérer tout ce petit monde car bien souvent, des inimitiés régneront au sein de vos propres troupes et un de vos dragons pourrait très bien choisir un de vos gobelins comme casse-croûte !

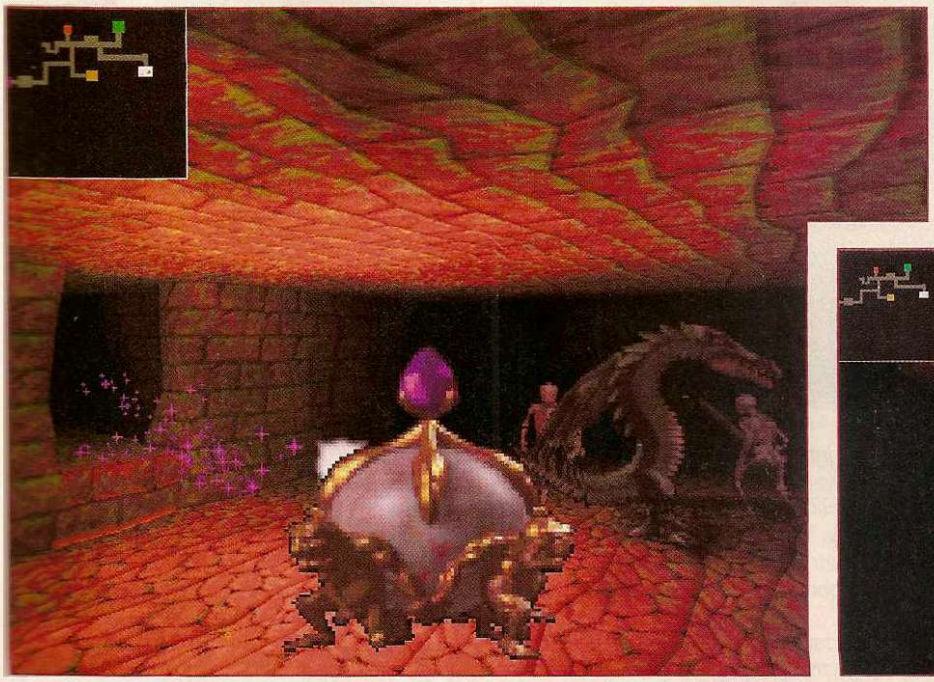
Selon les concepteurs, un gros effort a été apporté à l'intelligence artificielle des créatures, qui utiliseront au mieux leurs caractéristiques. Un dragon dans une grande salle volera au-dessus des aventuriers pour se mettre hors de portée des corps-à-corps, tandis que les imps essayeront d'éviter au maximum le combat. Attention par ailleurs, car un dragon, par exemple, ne pourra pas passer par un couloir étroit. Pour donner les ordres, une dizaine de directives sont possibles, du simple « garder un trésor », au « patrouiller » dans une zone, en passant par des ordres plus basiques du genre « attaquer » ou « aller » à tel ou tel endroit. À tout moment, le maître du donjon pourra prendre le contrôle d'une de ses créatures pour combattre en temps réel et exploser de l'aventurier bien rutilant ! Ceux-ci appartiendront à une des vingt professions recensées en ce jour, avec des magiciens, des clercs, des guerriers... Enfin, 25 sortilèges différents seront accessibles au gré de votre montée en puissance, avec comme pour Magic Carpet 2, une maîtrise dans le domaine qu'il n'est plus nécessaire de vanter !

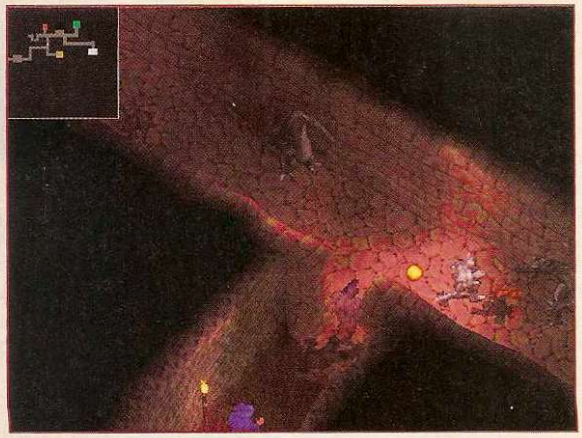
Pour gérer le tout, le jeu se base sur trois types de vues différentes. Vous avez tout d'abord la vue du dessus, englobant tout votre donjon, qui permet de voir en un coup d'œil ce qui se passe à tel ou tel endroit. Ensuite, la vue stratégique en 3D isométrique permettra de gérer au coup par coup telle ou telle salle. Vous pourrez ainsi donner vos ordres aux divers monstres qui s'y trouvent et élaborer des tactiques pour protéger ou piéger un endroit bien précis. Enfin, vous pourrez décider à tout moment de prendre le contrôle d'une de vos créatures et par exemple diriger ce dragon ou cette araignée géante. La vue passera alors en 3D texturée, un modèle encore sérieusement amélioré par rapport aux précédents Magic Carpet 1 & 2.

Comme vous pouvez le voir, le jeu supporte le mode SVGA, avec des graphismes non seulement très fins, mais aussi très particuliers de par leur style. Comme dans Magic Carpet 2, les sources lumineuses sont gérées au mieux, avec des effets d'ombres et de lumières pour les torches, les sortilèges...

Vous l'aurez bien évidemment compris, la perspective de jouer le gros méchant dans un environnement Bullfrog nous a complètement emballés. Espérons maintenant que le produit ne sera pas sujet à des retards répétitifs ! ■

▲ *De gauche à droite : Peter Molyneux (producteur), Russel Shaw (musicien), Barry Meade (concepteur), Simon Carter (programmeur), Mark Healey (graphiste), Glenn Corpses (programmeur), Sean Masterson (concepteur), Darren Thomas (Graphiste).*





Zi ultimate wargame !

Hep, hep ! Il arrive ! Le nouveau Bitmap Brothers, les auteurs de Speedball, Gods, Cadaver, Chaos Engine, Xenon 2, etc. Et devinez quoi ? ! C'est un wargame, yipeee ! AOU, AOU, AOU ! Après des années de silence, je vous laisse imaginer la qualité de leur dernier produit...

Il existe des développeurs de jeu vidéo dont chaque production est un événement et rallie le plus grand nombre de joueurs. Les Bitmap Brothers font partie de ceux-là. Après Team 17 et ses Worms, cet autre transfuge de l'Amiga s'apprête à donner des leçons de jeu vidéo aux développeurs PC. Bien sûr, arrivant en terrain conquis ils furent obligés de se plier à certaines règles.

Règle N°1 : sur CD-Rom PC on rempli l'espace disponible avec des scènes cinématiques en images de synthèse. Les Bitmap ont donc dit « ok » et celles de Z sont les meilleures qu'ils nous aient été donné de voir à la rédac. Plutôt que de tout miser sur le visuel, en réalisant le vaisseau spatial de la mort qui tue pour nous le faire admirer sous toutes les coutures durant une demi-heure (combien de fois vous êtes vous exclamé : « c'est quand qu'on joue dans c'foutu d'jeu ! »), ils ont réalisé 40 minutes de mini séquences intermédiaires, animant les changements de niveaux sans saboter le rythme du jeu. Ils n'ont pas cherché à nous prouver qu'ils étaient les Maestros de 3DS, mais plutôt à nous faire rire et même mourir de rire en mettant en scènes d'incroyables robots portés sur la bière, la guerre et le hard rock !

Règle N°2 : sur PC un wargame doit nécessiter la lecture d'un manuel de 200 pages et ne s'adresser qu'à une petite élite de joueurs. Les Bitmap ont donc réalisé Z, un wargame avec lequel il est possible de s'amuser après deux minutes de jeu, que l'on ait fini douze fois Dune 2 ou que le mot wargame évoque une faute d'orthographe dans le titre d'un film.

Règle N°3 : sur PC on planifie d'abord, on agit ensuite. Z nous permet donc de passer à l'action sans préliminaires, c'est-à-dire sans passer par l'habituelle phase de développement de sa base. Si vous voulez plus d'usines pour maximiser la construction d'unités de combat, allez piquer celles de l'ennemi ! Chaque niveau est en effet composé d'un certain nombre de territoires qu'il faut envahir en s'emparant symboliquement du drapeau ennemi, l'adversaire essayant de faire de même.

Règle N°4 : un jeu PC doit se jouer en multijoueur ou ne pas se jouer. Les Bitmap ont donc inclut une option link/réseau/modem, conçu 8 (4 + 4) maps

Windows 95 se déplace-t-il aussi rapidement que votre imagination?

Start **Le rêve devient réalité avec Multimedia Graphics et Multimedia Accelerators de Diamond.** La prochaine génération de cartes graphiques Plug and Play maximisera votre performance de Windows® 95. Obtenez la performance à laquelle Diamond vous a habitué. Avec des temps de réponses rapides, vous verrez des images ultra-speed et des graphiques saisissants. La série Stealth64 Video propulsera la performance de votre système, sa technologie de 64 bits établit un modèle de vitesse et de résolution. La série Stealth64 Video ne transige pas avec le défilement et la qualité des images et vous donne une video pleine-action plein-écran .

Designed for Microsoft Windows 95

	Stealth64 Video 3240XL*	Stealth64 Video 3200	Stealth64 Video 2120XL
Carte Controleur:	S3 Vision968	S3 Vision968	S3 Vision868
Balayage Vertical:	jusqu'à 120Hz	jusqu'à 120Hz	jusqu'à 120Hz
Résolution Maximale:	1600 x 1200	1600 x 1200	1280 x 1024
Mémoire:	2Mo (jusqu'à 4Mo) VRAM	2Mo VRAM	1MB (jusqu'à 2Mo) DRAM

MPEG disponible pour Stealth64 Video 3240XL (aussi disponible pour 4 Mo 3400XL) Supporte plusieurs CODECs Video, les pilotes logiciels sont inclus.
* Commercialisé auparavant sous le nom Stealth64 Video VRAM.

La série Stealth64 Video maintes fois primée optimise la performance et la productivité dans Windows. Et, depuis que la série Stealth64 Video a été conçue pour être compatible avec Windows 95, vous pourrez bénéficier des dernières applications bureautique et multimedia. Diamond vous offre une garantie de cinq ans pièces et main d'oeuvre. Pour plus de renseignements contactez dès aujourd'hui votre revendeur. Laissez faire votre imagination et regardez la vie par l'intermédiaire d'un accélérateur multimedia créé par Diamond.

July, 1995 Stealth64 Video VRAM

July, 1995 Stealth64 Video VRAM

Stealth64 Video VRAM

July, 1995 Stealth64 Video VRAM

June 27, 1995 Stealth64 Video VRAM

Equalizer: Tél: (1) 69 07 85 60 Fax: (1) 69 07 83 99 **Actebis SA:** Tél: (1) 30 86 67 59 Fax: (1) 30 86 67 66
High Tech Services: Tél: (1) 42 20 59 59 Fax: (1) 42 20 59 23

*Stealth64 Video VRAM est maintenant commercialisé sous le nom Stealth64 Video 3240XL. ©1995 Diamond Multimedia Systems, Inc., 2880 Junction Avenue, San Jose, CA 95134-1922. Windows® est une marque déposée par Microsoft Corporation. Toutes les marques et les marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

spéciales multijoueur et développé pendant quatre longues années l'Intelligence Artificielle la plus aboutie à ce jour. Car le multijoueur ne doit pas sonner le glas du mode un joueur. Dans Z, l'ordinateur n'aura rien à envier à un joueur humain et vos propres unités réagiront avec un surprenant sens des priorités. Si vous demandez à l'un de vos tanks de pulvériser un pan de montagne à côté de laquelle une unité de défense s'évertue à vous allumer, primo le tank fera son possible pour éviter d'être touché, secundo il décidera de détruire d'abord l'unité de défense, pour, tertio, revenir à l'objectif - redevenu prioritaire - que vous lui aviez assigné ! On est loin d'un Warcraft où les unités suivaient à la lettre vos instructions quitte à se laisser trucider sans mot dire.

L'une des « Zidées » les plus amusantes - à défaut d'être originale, merci Cannon Fodder - est le fait que vos robots puissent gagner de l'expérience et devenir de véritables bêtes de guerre. En fonction de leur expérience, ils feront ainsi plus ou moins de ravages aux commandes d'un tank, les véhicules étant complètement dépendants des soldats à leur bord ! Il est même possible d'abattre le pilote pour lui subtiliser son véhicule. Une dizaine de véhicules différents (jeep, etc.) sont souvent éparpillés sur les territoires, à vous ensuite de les atteindre avant l'ennemi ! Au fil du jeu, les niveaux sont de plus en plus complexes avec la possibilité de détruire des ponts puis de les reconstruire, d'éteindre des feux infranchissables à l'aide de camions de pompier, de collecter des armes (caisses de grenades), etc. En tout, cinq planètes/décors bourrées d'animations et de vie vous sont proposées : jungle, volcanique, arctique, ville, désertique. Il sera possible d'adopter différentes stratégies de jeu, plus ou moins agressives, et de conquérir un territoire de différentes façons. Z sera entièrement traduit et doublé en français, sauf peut-être les scènes cinématiques qui seraient seulement sous-titrées. Le plus dur maintenant, sera de patienter jusqu'à fin novembre ! ■

Ce matin, les ennuis ont commencé ...

FULL THROTTLE™

L'aventure plein tube

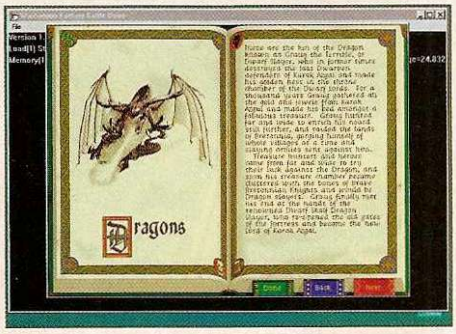
Full Throttle™ and © 1994 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. iMuse is a trademark of LucasArts Entertainment Company. iMuse U.S. Patent No. 5,315,037

WARHAMMER

Shadow of the horned rat

Mindscape profite de ses accord avec la société Games Workshop pour développer ce premier produit, basé sur le monde de wargame, Fantasy Battle. Mercenaire réputé, vous voici engagé dans une campagne contre les hommes-rats du Chaos ! Stratégie, dragons et villageois apeurés seront au rendez-vous.

Les jeux de rôle et wargames officiels ont toujours suscité l'intérêt des éditeurs de jeux. Après SSI avec TSR il y a quelques années, c'est Mindscape qui reprend le fabuleux monde de Warhammer sur micro. Un jeu basé sur Warhammer 40 000 est d'ailleurs aussi prévu pour 1996. Cet univers médieval et fantastique, développé par Games Workshop (un des plus grands éditeurs de jeux de rôle et wargame), est un pays imaginaire, dans lequel deux principes s'opposent : le chaos et la loi. Schématiquement, la loi, ce sont les gentils (humains, elfes, nains…) et le chaos, ce sont les méchants (hommes-rats, guerriers du chaos, morts-vivants…), avec à la clef des mutations. On retrouve le joueur dans le camp de la loi,



en tant que mercenaire de grand chemin. Votre réputation va vous valoir d'être embauché pour toute une série de missions s'enchaînant de façon non linéaire, pour découvrir au final une véritable histoire. Il s'agit donc d'une véritable campagne, durant laquelle vous rencontrerez une trentaine de personnages haut en couleurs de ce monde fantastique.

Selon vos finances et donc vos performances, vous pourrez choisir vos troupes parmi les 25 types d'unités amies mises à votre disposition, tandis que l'ennemi vous opposera une trentaine d'unités de combats : fantassins, cavalerie, archers, troupes fantastiques (dragons, morts-vivants…). Le jeu profite d'ailleurs de l'expérience de son modèle originel avec des dessins tirés des livres de Games Workshop et des informations qui correspondent

actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

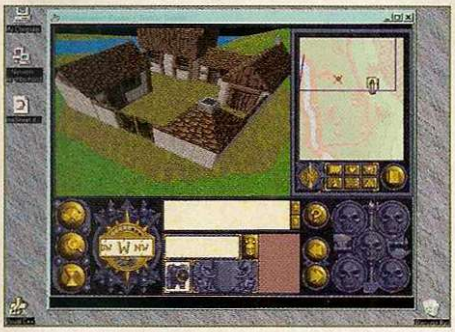
et GOOAAAAL !!!

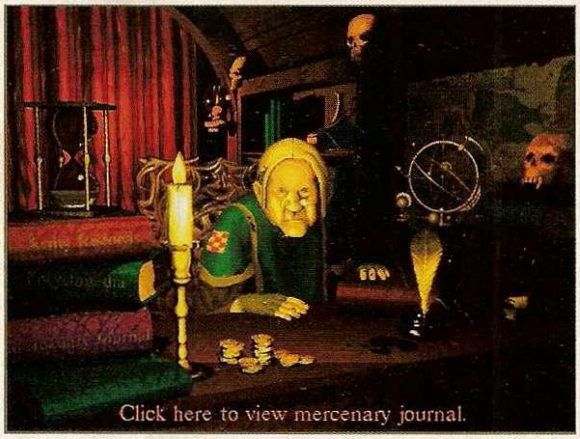
Commentaires Exclusifs de Thierry Roland

- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

CD-ROM PC

© 1995 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Unauthorized copying, lending by any means strictly prohibited.
et Playstation, marque déposée, est la propriété exclusive de Sony. FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille 92100 Boulogne-Billancourt.





en tous points à l'original. Défenses spéciales, pénalités selon le terrain, attaque ou résistance particulière... Les unités de morts-vivants ou les dragons pourront ainsi susciter la panique au sein de vos troupes. La magie sera elle aussi présente, mais les auteurs ont préféré rester plutôt discrets sur le sujet !

Un gros effort a donc été accordé à respecter en tout point l'état d'esprit de Warhammer. Chaque élément possède son histoire et une description détaillée, le joueur découvrant rapidement qu'il se trouve immergé dans un véritable monde, possédant sa géographie, sa politique, ses coutumes...

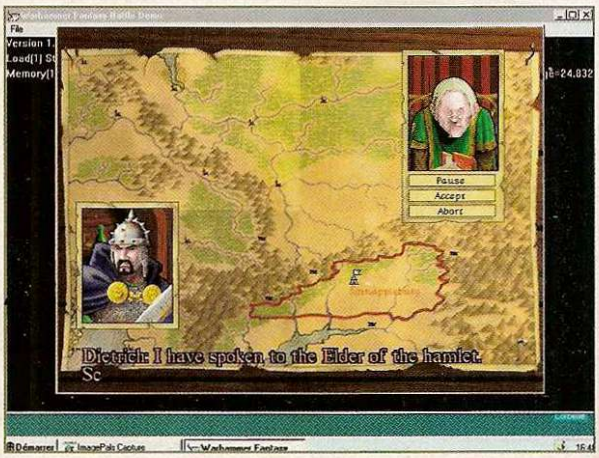
Wargame en quatre dimensions

Tout le produit a été entièrement développé pour un environnement Windows (95, NT ou 3.1 utilisant les modules graphiques 32S), en utilisant la haute résolution. Les graphismes sont une réussite et l'interface a été pensée pour satisfaire débutants et joueurs confirmés. Pour l'instant, le jeu était un peu lent sur la démo que nous avons eue : il tournait en fait sensiblement à la même vitesse sur un DX2 66 Mhz que sur un Pentium, la vitesse de jeu n'ayant pas été optimisée du tout.

Tout le système de combat utilise la vue en 3D avec scrolling, effet de rotation et de zoom à volonté. Sur le côté, une carte et divers icones permettent au joueur d'influer sur le comportement de ses troupes. Les unités sont très détaillées, et il suffit d'un coup d'œil pour comprendre de quel type d'unités il s'agit. Les combats et les déplacements se font en temps réel, avec toute la logique que cela implique. Ainsi, inutile d'envoyer des fantassins poursuivre une unité de cavalerie, ils perdraient leur temps. De même, alors que vous attaquez l'ennemi d'un côté, il faudra faire attention à ne pas se faire prendre à revers. D'après ce que nous avons pu voir au dernier ECTS, le jeu ne sera malheureusement pas jouable en réseau, mais les auteurs du produit semblent satisfaits de l'intelligence de l'ordinateur en tant qu'adversaire. En outre, toute l'aventure a été pensée pour que le joueur y croit réellement et ne voit pas le produit comme une simple succession de missions. Ces dernières semblent d'ailleurs assez variées, allant de la protection d'un village à la destruction d'un avant-poste ennemi, en passant par l'affrontement ouvert ! ■

WARHAMMER : LES JEUX

En fait, Warhammer est à l'origine un wargame, pour ne pas dire un micro-wargame, qui fut suivi d'un jeu de rôle. Les amateurs pourront d'ailleurs essayer de mélanger les deux, puisqu'il est tout à fait possible et même souhaitable, de temps en temps, de résoudre les conflits armés grâce au système Warhammer Fantasy Battle plutôt qu'avec les règles du jeu de rôle. Les héros sont en effet traités de façon particulière et chaque unité est quasiment traitée de façon individuelle. Il est toujours amusant de voir une véritable partie de Warhammer, chaque joueur alignant ses figurines de plombs (peintes le plus souvent) sur un terrain possédant des maquettes de bois, collines, maisons, jouant à tour de rôle grâce à l'outil magique des wargamers et des rôlistes : les dés.



id SOFTWARE

HEXEN

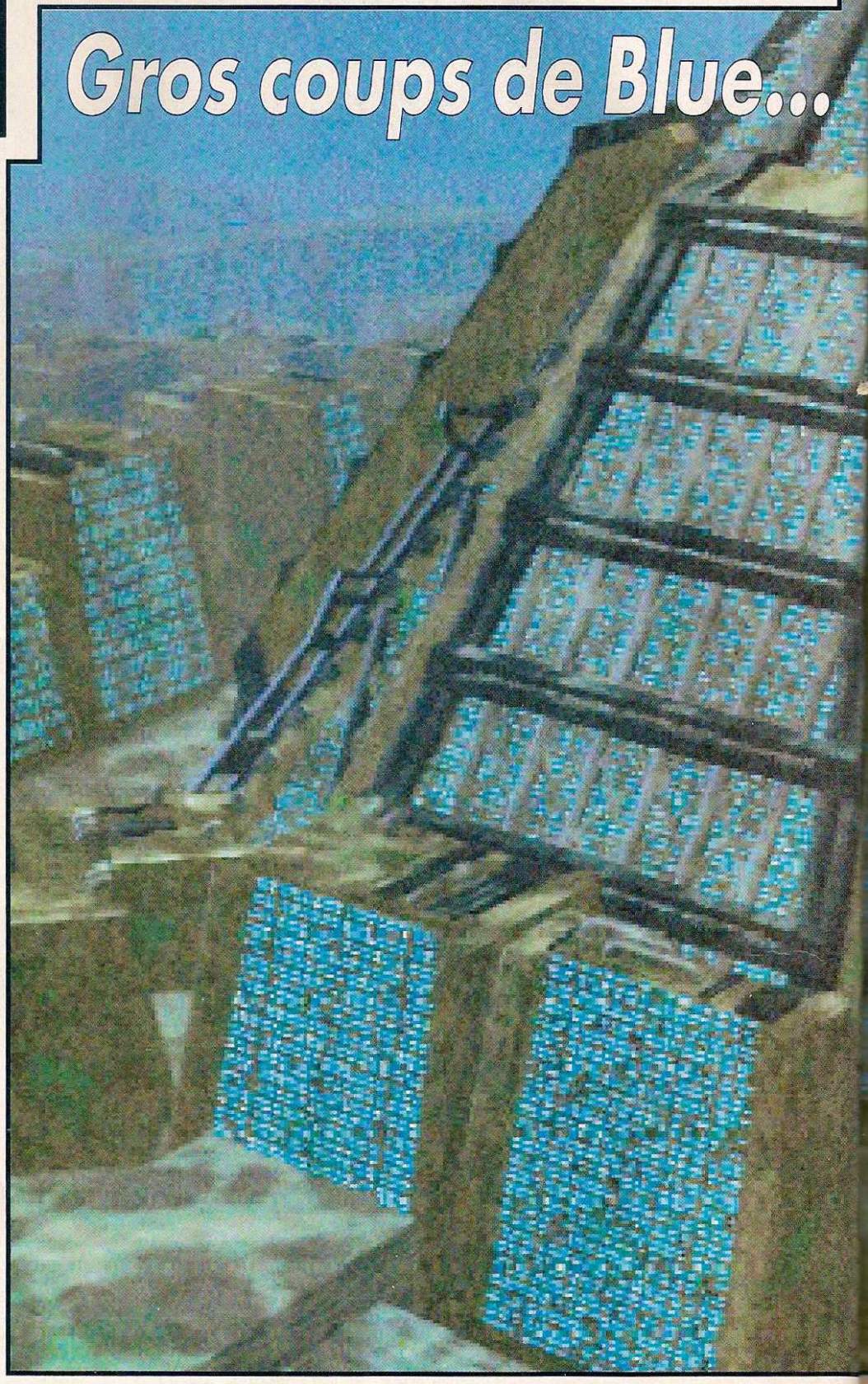
UN JEU DE SEIGNEUR POUR LES SAIGNEURS

SUR PC & CD ROM PC

Distribué par VIRGIN Interactive Entertainment - 233, rue de la Croix Nivert - 75015 PARIS - Service consommateurs, Tél. : 53.68.10.00

BLUE BYTE

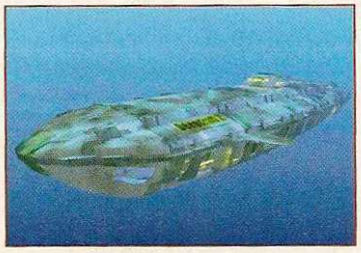
Gros coups de Blue...

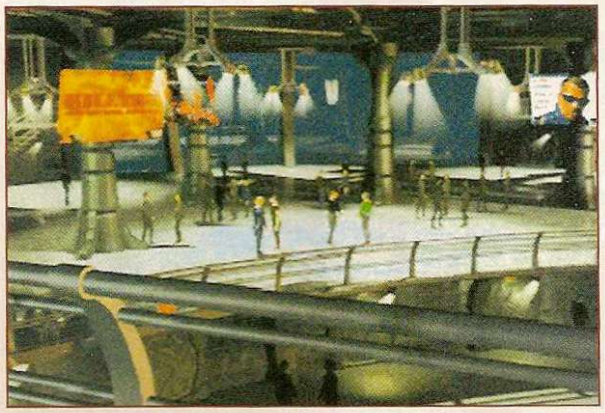


Battle Isle 3 est sorti et c'est bien. Pourtant, Blue Byte semble désormais vouloir se détacher du sceau « Battle Isle » qui lui colle aux basques comme un chewing-gum sur du velours côtelé. Archimedian Dynasty et Albion : deux projets qui lui permettront sans aucun doute de faire la démonstration de sa polyvalence en matière de création ludique.

ARCHIMEDIAN DYNASTY

Aqueux coucou !

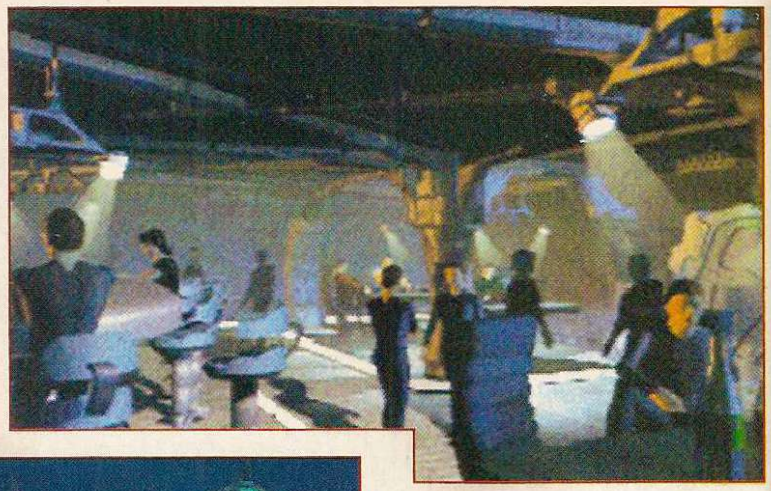




Voici un projet qui risque de faire beaucoup de bruit, voire un véritable vacarme, dans l'univers de la micro-ludique : Archimedian Dynasty. D'après le directeur de Blue Byte, les concepteurs, l'attachée de presse et la femme de ménage, il devrait s'agir ni plus ni moins d'un Wing Commander... sous l'eau. La problématique de base est (très) approximativement la suivante : un chef d'état s'étant montré discourtois avec un autre en le traitant (je cite) de « gros étron foireux », ce dernier (à court d'arguments) a décidé, après mûre réflexion, de lui mettre sur la tronche par missiles nucléaires interposés, rendant ainsi la planète inhabitable, sauf sous la mer. Mais voilà, sans agriculture ni élevage, l'alimentation de base est rapidement devenue le ravioli en boîte (lundi, mardi, mercredi... c'est toujours ravioli !), d'où une phénoménale extension des suicides collectifs. Devant cette situation, les autorités ont décidé de réagir et de développer les recherches scientifiques autour du thème imposé de « la vie sous l'eau » : poissons et algues comestibles, de quoi varier les menus. Aujourd'hui, c'est fait. Les hommes vivent désormais dans d'immenses cités sous-marines au sein desquelles ils ont relancé un ensemble d'activités économiques (forage d'énergie, extraction de minerai, usines de transformation, entreprises « hydro-alimentaire », commerce, etc.) et se sont réorganisés en corporations, réseaux et groupes religieux. Certes, ils commencent à en avoir ras les squetches du poisson et des algues mais c'est déjà mieux. Pourtant, si l'horizon culinaire n'incite pas à l'enthousiasme, les perspectives politico-militaires sont plus préoccupantes : des nations se sont reconstituées et la guerre menace à nouveau.

Après la bombe

Mais quelle est votre place dans ce nouveau monde ? En fait, partout et nulle part. Vous êtes un mercenaire, pilote d'un vaisseau guerrier surarmé, et louez vos services aux plus offrants, bref vous êtes le « Ian Solo » des fonds maritimes, avec un vaisseau sous-marin dans le rôle du « Faucon Millenium ». Vous devrez donc accomplir des missions pour



diverses organisations avec - et c'est là une innovation de taille - une totale absence de linéarité entre missions. En effet, vous n'enchaînez pas les missions selon un ordre immuable (ou aléatoire), mais devez préalablement trouver les interlocuteurs qui vous les confieront. La tâche ne sera pas toujours facile car avec 64 stations sous-marines différentes (groupées par quatre au sein de zones d'activité économique), votre champ d'investigation est plutôt vaste ! Cela dit, certains individus vous permettront d'en rencontrer d'autres, qui eux-mêmes vous en feront contacter d'autres, etc. Comme le soft gère la mémoire de la centaine de personnes qui peuplent le jeu et la circulation de l'information entre elles, il arrivera parfois qu'une rencontre vous lance un « ah oui, Duschmoll m'a déjà parlé de vous… ».

Toutes les discussions que vous aurez (par boîte de dialogue) vous permettront soit de connaître un peu mieux la station sur laquelle vous vous trouvez (forces économiques, politiques et religieuses en présence), soit d'obtenir une mission, soit encore de vous informer sur les armes à emporter dans telle ou telle mission (quatre vaisseaux et 30 armements différents). Car, il est évident que pour prétendre au titre convoité de « Wing Commander aquatique », Archimedian Dynasty comportera de nombreuses phases de reconnaissance, d'escorte et de bataille sous-marine (essentiellement avec des pirates).

Ivresse des profondeurs

Nous n'avons vu qu'une courte démonstration de la partie « simulation » du jeu, sans ennemi ni usage des armes. Disons que, si les graphismes SVGA des stations étaient impressionnants. La vue des fonds sous-marins à bord de votre vaisseau est réellement superbe : textures de sable en SVGA et alternance ombres/lumières. Mais au delà de l'esthétique indiscutable des décors parcourus, nous avons surtout été surpris par les déplacements du vaisseau, conformes à l'inertie propre au milieu aquatique (in fine, il subira même les courants sous-marins). Se déplacer sous l'eau en 3D subjective dégage alors une ambiance particulièrement envoûtante, à cent lieux des voyages spatiaux tristounets de WC3.

À noter, que chaque étape clef (entrée/sortie de base, fin de mission, etc.) bénéficiera d'une scène cinématique en images de synthèse. Pour finir : une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne : le chef de projet nous a certifié qu'Archimedian Dynasty fonctionnerait sans problème sur un DX2 66, 8 Mo et lecteur CD-Rom 2X. La mauvaise : Archimedian Dynasty ne sortira qu'en mars 96. ■

Qui vous a dit qu'un PC puissant n'était pas fait pour jouer ?

Sûrement un ami jaloux de votre prochain pentium® TARGA P133 !

Aujourd'hui, la gamme TARGA Séries II offre tous les atouts pour tirer pleinement parti du dernier cri en matière de jeux vidéo.

Et puis, si vous en avez assez de vous divertir, rien ne vous empêche de travailler un peu !

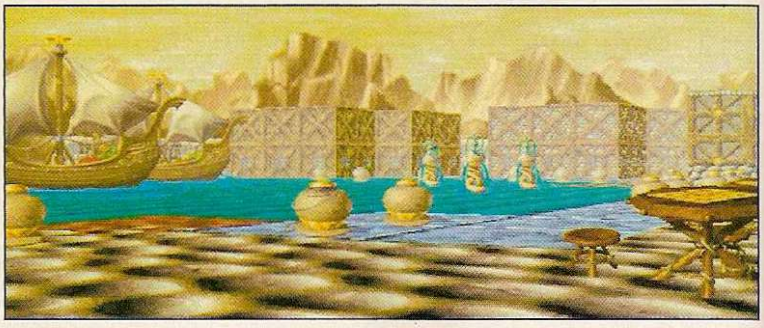
Tous les PC TARGA sont équipés d'un disque dur SEAGATE, un des premiers fabricants mondiaux, qui garantit fiabilité et rapidité d'accès à vos données.

Parce que vos logiciels ont besoin de puissance et que vous aimez vous exprimer librement et sans limites, nos micro-ordinateurs Targa Series II, équipés du processeur Pentium® chip 133 MHz, vous offrent disponibilité et rapidité.

Contactez votre Revendeur TARGA le plus proche !

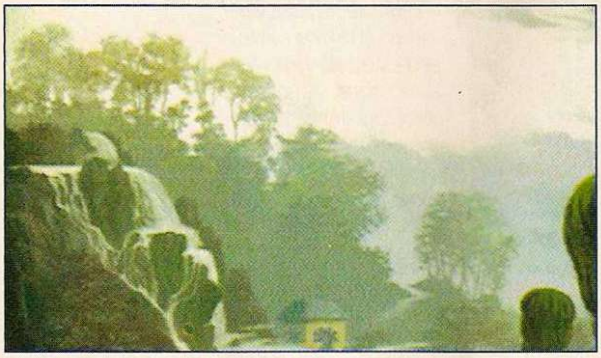
06560 PARTNERS	Tél : 16 93 65 27 08	54000 ADW	Tél : 16 83 98 84 49
13100 MICRO INFORMATIQUE CONSEIL	Tél : 16 42 96 46 00	75011 SURCOUF	Tél : (1) 43 71 99 33
14780 DATA 2000	Tél : 16 31 71 17 17	77140 CAFOREL	Tél : (1) 64 28 86 41
16000 ATIS	Tél : 16 45 20 58 00	78100 QUALITUDE	Tél : (1) 39 21 90 00
25220 ATHALE	Tél : 16 81 88 67 67	78610 CLEMENT	Tél : (1) 30 46 37 00
29000 KEMPER INFORMATIQUE	Tél : 16 98 53 31 48	84000 SOFTAGE	Tél : 16 90 86 24 45
36400 F.D.S.	Tél : 16 54 06 04 87	94300 DIRECT PRICE	Tél : (1) 43 65 02 02

Tous les logos et marques cités sont déposés par leur propriétaire respectif. - Photo non contractuelle.



ALBION

Un bon alien est un alien vivant



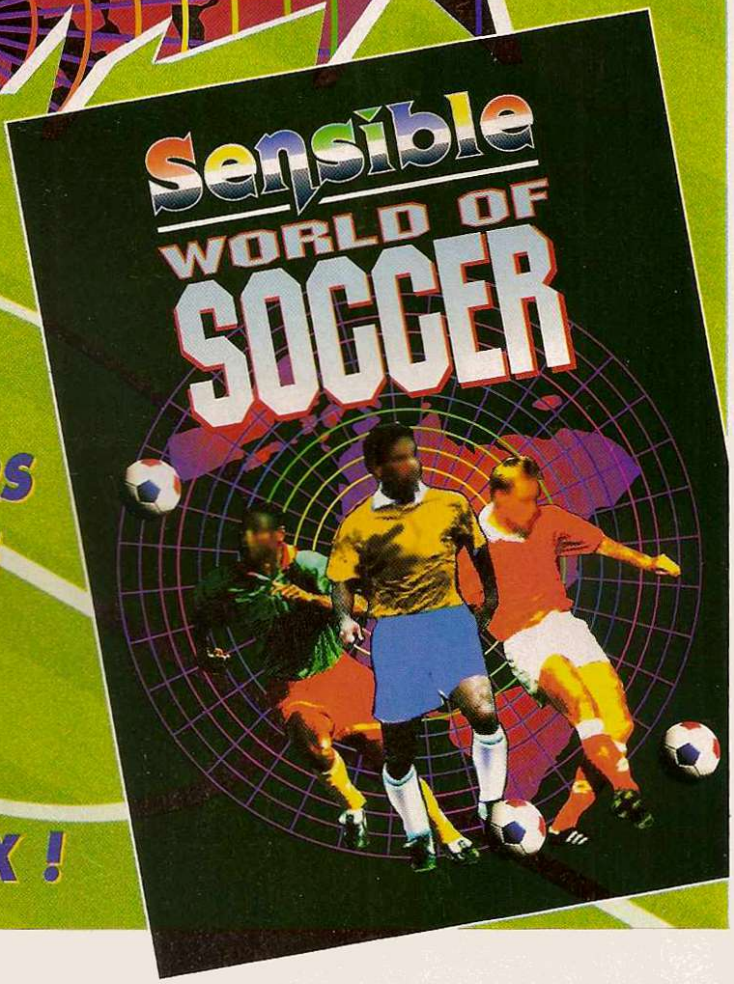
Albion n'est pas un soft comme les autres. Jeu de rôle/aventure mêlant phases en 2D vue de haut (à la Ultima) et épisodes en 3D subjective, il prend à contre-pied l'évolution actuelle des jeux sous PC en proposant aux joueurs peu de phases de combat et en bannissant les effets ultra-violents auxquels nous commencions à nous habituer. Certes, vous aurez quelques échanges d'amabilités avec les créatures rencontrées (comme dans tout jeu de rôle qui se respecte), mais ceux-ci s'effectueront par l'intermédiaire de sorts, donc sans viscères répandues, sans boîtes crâniennes concassées, sans membres tranchés, bref, sans rivière de sang. J'ai ouï-dire que la violence dans les jeux micro ne motivait pas les joueurs outre-Rhin plus que de raison. On ne s'étonnera donc pas dans ces conditions que les développeurs allemands aient souhaité doter leur soft d'une philosophie plus « spirituelle » que « matérielle », plus « lyrique » que « prosaïque », plus « sentiments diffus » que « affects brutaux ». Bref, et pour cesser de faire c... le lecteur avec des oppositions usées jusqu'à la corde, ils ont préféré baigner le joueur dans un monde de poésie et de dépaysement plutôt que de le plonger dans un maelström d'effets « gore ». On m'objectera que Commander Blood (Cryo) et Alien Logic (SSI) étaient porteurs du même projet. D'après ce que j'ai pu voir d'Albion, ce dernier sera probablement plus abouti.

Mariage de 2D et 3D

Le scénario nous a été très peu dévoilé mais une chose est sûre : l'intrigue se situera dans le futur. Le joueur-héros commence en effet sur une base spatiale. Il découvre les lieux, récupère quelques objets et discute avec une foultitude de personnages, puis finit par emprunter un vaisseau qui, après un court voyage, se scratche définitivement sur une planète bizarroïde (avec explosion et tout, et tout). Malgré une douloureuse égratignure au genou, notre héros survit à l'écrasement de son vaisseau. Il s'engage alors dans une quête qui le mènera de planète en planète (téléporteurs), d'aliens en aliens (dont beaucoup de gentils) et d'énigmes en énigmes (plutôt faciles)... hum, voilà, voilà (silence). Je vous sens dubitatifs (silence). Bon, j'ai dû mal à m'exprimer, ou plutôt je n'ai pas suffisamment insisté sur ce qui sera le point fort d'Albion : son « xéno-charme » subtil. En effet, si les graphismes de la base spatiale évoquent plutôt Alien Breed pour les parties 2D et Corridor 7 pour les phases 3D (donc ne sont pas particulièrement remarquables), les décors des planètes alien ont bénéficié d'un soin tout particulier : architectures orientalo-tarabiscotées, objets aux formes légères et sinueuses (genre

PLUS WORLD OF SOCCER QUE JAMAIS

Sensible
WORLD OF
SOCCER



AVEC 1400 ÉQUIPES
24000 JOUEURS
JE SÉLECTIONNE
JE JOUE ET
JE TRANSFERE
QUI JE VEUX,
QUAND JE VEUX !

Sensible SOFTWARE

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Au bout des doigts, l'imaginaire

Bientôt disponible sur PC CD-ROM en version française intégrale

Hector Guimard, celui qui a dessiné les entrées de métro, au début du siècle), couleurs douces sur lesquelles le regard coule comme du miel sur un loukoum aux pistaches (un truc probablement immangeable, mais c'est une image)... C'est beau, cela regorge de petits détails graphiques, bref, cela flatte le rêveur impénitent qui sommeille en vous (quoi, il est mort ! ?).

Mais, je me répands sur les graphismes, or tout le monde sait que l'essentiel d'un jeu est ailleurs. D'après ce que nous avons vu d'Albion, votre progression dépendra largement des discussions que vous aurez avec les autochtones (boîtes de dialogue avec propositions préfabriquées), vous pourrez ainsi recueillir des informations, vous adjoindre la présence d'autres aventuriers, obtenir de nouveaux sorts (seules armes du jeu), etc. En règle générale, vos déplacements s'effectuent en 2D lorsque vous êtes en surface ou en extérieur, et en 3D subjective quand vous vous trouvez dans une zone souterraine. Lors de vos pérégrinations, vous rencontrerez parfois des ennemis qu'il vous faudra blaster (je vous rappelle que vous faites moins dans l'équarrissage à la hache que dans le sortilège flamboyant). Or, comme vous devez gérer une équipe entière, les combats ne s'effectuent pas en 3D subjective mais par l'intermédiaire d'une interface « damier »

(elle apparaît au centre de l'écran à chaque mauvaise rencontre). Vous sélectionnez alors les sorts et les cibles de chacun de vos aventuriers pour ensuite revenir à la vue en 3D et admirer les effets des attaques. J'ai pu observer de nombreux lancers de sorts différents : ils sont hallucinants de beauté et en particulier les sorts de feu (les monstres qui les reçoivent dans la trogne ne sont pas mal non plus).

Effets pyrotechniques

D'ailleurs tout ce qui concerne l'élément « Feu » est remarquable. Ainsi, de nombreux « puzzles » se résolvent à la manière de Dungeon Master : parfois, en appuyant sur une dalle, vous déclencherez l'envoi d'une boule enflammée qui ira ensuite intégrer un pilier creux, illuminant ce dernier et les alentours d'une magnifique lueur. Bon, bref, ce soft est un enchantement qui, doublé d'un accès facile et d'une (relative) absence de violence, offrira au joueur un agréable dépaysement, une sorte de quête merveilleuse et envoûtante dans des univers alien de grande beauté. Ses qualités l'orientent probablement plutôt vers un marché « tout public », mais grâce à sa dimension jeu de rôle-aventure et sa bonne durée de vie (plus d'un mois, d'après le chef de projet), Albion devrait agréablement surprendre les vétérans du jeu de rôle/aventure par ses innovations et son imaginaire foisonnant. Reste que je n'ai pu manipuler moi-même l'interface de jeu et je crains qu'une surabondance de dialogues rompe un peu le charme de l'ensemble, il conviendra donc d'attendre le test pour avis définitif. Sortie en version française courant novembre. ■

LES AUTRES PRODUITS...

Blue Byte a le plaisir de vous annoncer la naissance en janvier 96 de Settlers 2, un soft dans lequel vous devrez accroître votre Empire selon des modalités qui rappellent Sim City et Populous. Jeu sympathique en VGA, il le reste en SVGA. Pourtant, n'étant pas jouable en link, Settlers 2 risque d'entrer en concurrence avec Warcraft 2... et de se faire piétiner. Quant à Chewy, dans le registre « jeu d'aventure », il dégage une ambiance très « Day of The Tentacle », en particulier dans les décors et animations des personnages. J'avoue ne pas avoir été particulièrement sensible à l'humour allemand (et c'est normal, je ne comprends rien à cette langue gutturale), mais nous attendrons la version française (janvier 96) avant de nous prononcer.

PlayStation
3D
Lemmings
SORTEZ DU LOT. REJOIGNEZ LE TROUPEAU.
Clockwork Games
SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd

LE CASQUE VIRTUEL VFX-1

Préparez la dramamine...

▲ *Admirez le design qui est sûrement le plus réussi de tous les casques existant. La visière se relève pour permettre de jeter un coup d'œil rapide si le besoin s'en fait sentir sans être obligé de tout enlever. Cela facilite également grandement la mise du casque.*

Un des avantages non négligeables de bosser dans la presse micro est probablement la possibilité de mettre la main avant presque tout le monde sur les produits dont on entend beaucoup parler. Comme le sujet nous intéresse sérieusement et que cela commence à se savoir, l'un des premiers importateurs français a eu la bonne idée de nous prêter l'un des premiers casques virtuels, le VFX-1 de Forte Technologies. Dissection de la bête.

Cela fait environ deux ans que nous remuons ciel et terre pour mettre la main sur l'un de ces fameux casques dont tout le monde parle. Menaces, promesses, suppliques, rien n'y a fait. Vous imaginez donc notre surprise lorsqu'un distributeur français nous envoie le casque de Forte, nom de code VFX-1 pour test dans sa jolie boîboîte et tout et tout... D'abord l'émeute tant redoutée se produit, puis jouant des coudes et menaçant de sanctions graves les ceusses qui comptaient me griller au poteau, j'arrive à mes fins.

C'est donc après avoir éjecté un rigolo qui comptait squatter un PC pour un test tout pourri que je me retrouve à cet instant toujours délicat : une boîte de périphérique dans une main et un ordinateur que j'espérais de bonne volonté en face de moi. C'est alors que les ennuis ont commencé...

Plug et Don't Play !

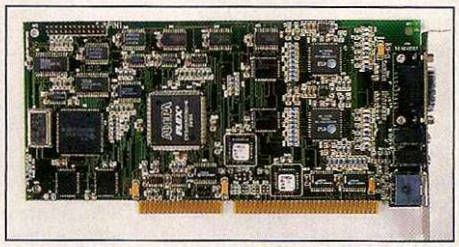
Contrairement à ses deux concurrents que sont le Cybermaxx et le I-glasses, le VFX-1 possède deux autres éléments distincts à part le casque, à savoir le Cyberpuck, une sorte de joystick à trois boutons sans support et une carte que vous allez devoir installer dans votre machine. Là, on commence déjà à réaliser que l'on n'est pas couché... Allons, allons ! Hauts les cœurs me dis-je. Un Pentium 90 avec une carte vidéo à base de S3 Trio 64, je ne devrais pas avoir beaucoup de problèmes... J'ouvre donc la doc qui m'explique que la carte doit se brancher sur un slot libre d'une part et sur les pins de connexions de la carte vidéo d'autre part, grâce à la nappe fournie. Après moult vérifications destinées à ne pas brancher la nappe dans le mauvais sens, je remets la machine en marche. Un petit câble pour établir la connexion entre la carte son et la carte, installation du driver et hop : je branche le casque. Que dalle. J'ai le son, mais pas l'image. Je redémonte tout, je re-vérifie, je réinstalle. Toujours que dalle... Le programme de

▲ *C'est à l'arrière du casque que se connecte le cordon principal ainsi que le cyberpuk (vous pouvez aussi connecter ce dernier à la carte).*

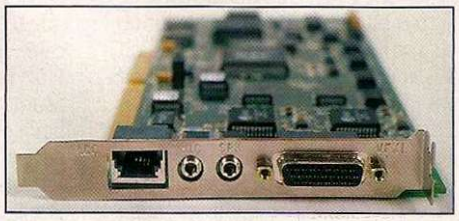
▲ *Voici tout ce que vous trouverez dans l'énorme boîte du VFX-1. Le casque, la carte, un CD avec des démos de jeux compatibles VFX-1, le cyberpuk, une disquette de drivers et de tests et tous les câbles qui vont bien.*

Il serait extrêmement fastidieux de dresser la liste des produits compatibles avec le VFX-1. D'abord parce qu'elle prendrait beaucoup de place, et d'autre part parce que le driver fourni est une sorte d'émulateur qui tente de transformer les impulsions normalement reçues par le clavier et la souris en impulsions que le casque pourra utiliser. Sachez seulement que les plus grands (Origin, Bullfrog, ID software...) et pas mal de petits prévoient de rendre leurs jeux compatibles avec ce casque (ou l'on déjà fait), et que pas un mois ne se passe sans que l'on nous signale que tel ou tel produit marche avec le VFX-1.

test me permet de voir que le système de tracking (ce qui permet de faire bouger l'image en fonction des mouvements) fonctionne mais toujours pas d'image. Cela fait deux heures que j'y suis et toujours rien. Après un coup de fil un tantinet agacé au distributeur, celui-ci nous explique que c'est peut-être la carte vidéo qui pose problème. À la suite de cela, on reçoit un fax listant à peu près toutes les cartes vidéos disponibles sur le marché et celles qui fonctionnent. Là, grosse surprise ! Sur environ 90 cartes, seules 8 ont été testées par Forte et sont donc sûres. Pour 13, il est certain que cela ne marche pas. Pour le reste, « cela devrait... », nous dit le fax. Et ben mes genoux. Notre carte à base de S3 Trio 64 (assez répandue) ne marche pas. La première chose à faire est donc de demander à son revendeur si sa carte vidéo marche avec l'engin. Personnellement c'est avec une carte à base de Cirrus Logic5434 que nous avons fait entendre raison à l'appareil.



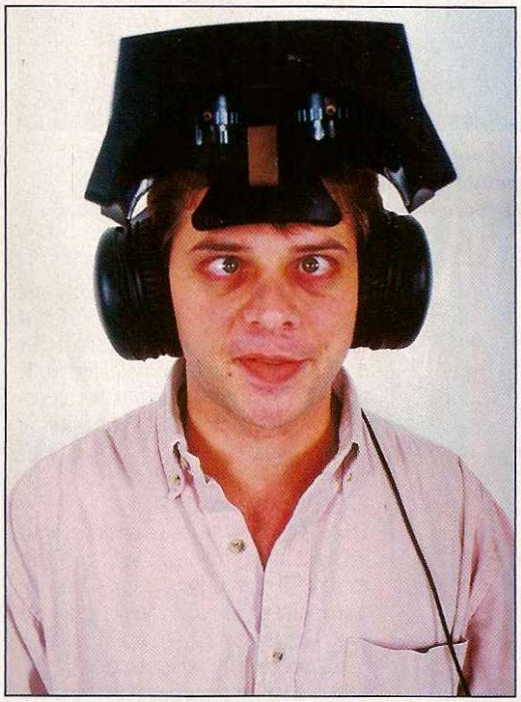
▲ *Cette carte qui se place sur un slot 16 bits risque de vous donner du fil à retordre, surtout si vous n'avez pas une carte vidéo compatible.*



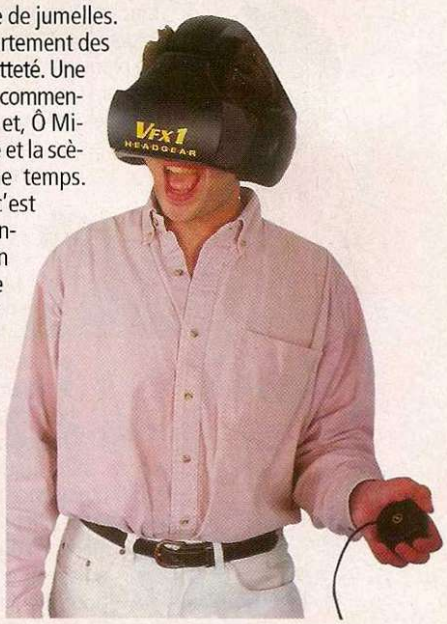
▲ *Sur les connections de la carte se branchent :*
• Le cordon principal qui amène le signal vidéo vers le casque et les informations du tracker vers le PC
• Une prise jack vers la carte son
• Une autre jack vers la carte son pour le micro
• Une prise pour le cyberpuk.

Silence, on tourne

Bref, ça marche. Il nous faut maintenant faire marcher un soft. Je me précipite sur le CD fourni comprenant des versions démos ou sharewares de Darker, Descent, Doom, Heretic, Magic Carpet, Quarantine et Zephyr. J'installe Doom et je lance le driver : ça ne marche pas... Je recommence avec Heretic : Renibe... J'efface Doom et je le ré-installe : ça marche (les mystères de l'informatique...). Je me mets donc le bastringue sur la tête et commence à prendre pied dans cet « autre monde » tandis que l'équipe au grand complet en profite pour me faire des gestes obscènes puisque je ne peux plus rien voir (c'est vraiment formidable de bosser avec des gens dotés d'un tel sens de l'humour). Tout d'abord, on fait la mise au point sur chaque œil, le viseur se présentant comme celui d'une paire de jumelles. On ajuste donc l'écartement des yeux et on règle la netteté. Une fois ceci fait, on peut commencer à tourner la tête et, Ô Miracle, la magie opère et la scène bouge en même temps. Pour avancer, c'est simple, il suffit de pencher le cyberpuck en avant, ou en arrière pour reculer. Pour ceux que ce mouvement pourrait traumatiser, ils pourront toujours appuyer sur le troisième bouton, le résultat sera le même, alors que le premier permettra de tirer. Si vous pensiez pouvoir

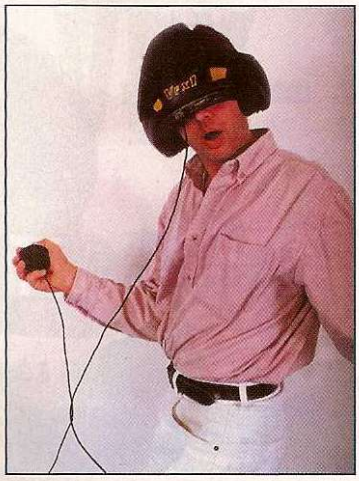


▲ *Toujours se méfier d'une utilisation prolongée.*



▲ *Comme l'a expérimenté notre Didi national, méfiez-vous du « Motion Sickness » en français « Syndrome actif de rétro retour », ou « gerbouze ».*

▲ *L'avantage du VFX-1 : on oublie l'univers dans lequel on se trouve...*



▲ *Cherchez l'erreur.*

jouer assis pour épargner vos cors aux pieds, déchantez tout de suite... Étant donné que vous êtes obligé de regarder dans la direction dans laquelle vous avancez, soit vous tournez sur vous-même debout, soit vous vous faites le coup du lapin...

Gerbouze party

En ce qui concerne les sensations, vous ne serez pas déçu. C'est clair, vous êtes carrément dans le jeu. Le son stéréo est bien rendu, et les mouvements de la tête sont relativement fidèles. Autre point extrêmement positif : le cyberpuck. Ce petit engin vous permet effectivement de profiter de ce système de façon optimale puisque vous n'êtes plus rivé à l'écran, chose que ne permettent pas pour l'instant les concurrents qui devraient rapidement débouler.

Le problème, puisqu'il y en a un, vous sautera rapidement aux yeux, ou plus exactement aux tripes. Si le phénomène est décelable sur Doom et Heretic (qui se déroulent en 2D), il devient évident sur Descent (3D). Le nom de ce problème ? On pourrait le décrire par nausée ou bien haut-le-cœur. Mais personnellement je préfère simplement « la gerbe », beaucoup plus imagé... Que ce phénomène vienne d'un mauvais réglage, d'une fréquence de rafraîchissement un peu faible ou du fonctionnement de l'oreille interne qui crie au secours, le résultat est là : pour dix minutes de jeu, une heure d'air pur... D'ailleurs, ce n'est pas un effet de notre imagination puisque la doc précise qu'il n'est pas très prudent de jouer plus de dix minutes d'affilée... Si l'on est résolument optimiste, on peut toujours dire que si ce problème est flagrant à ce point, c'est que l'impression d'immersion est excellente.

Autre problème : si vous avez des lunettes et que vivre sans elles vous pose problème, soit vous vous achetez des lentilles, soit vous allez jouer chez plumeau... Puisque l'on en est aux compliments, on regrettera également que le fil de connexion casque/carte ne soit pas plus long. Un mouvement un peu trop brusque à plus d'1m50 et, soit vous vous faites le coup du lapin, soit vous traînez votre PC derrière vous.

▲ *Cette petite manette est l'une des forces du VFX-1 puisqu'elle permet de s'éloigner du clavier. Elle contient également un tracker.*

Des chiffres et des lettres

Pour ce qui est des caractéristiques techniques, le casque est équipé de deux écrans LCD d'une résolution de 780X230 permettant la stéréoscopie (le relief, quoi). Ça a l'air impressionnant comme ca, mais en fait, les couleurs sont pour mon goût un peu trop flash et on a tendance à distinguer un peu trop chaque point de l'écran (et pas du jeu). En revanche, le champ de vision est impressionnant puisqu'il monte à 45°. Le tracker offre une liberté de mouvement de +/-70° en vertical et de 360° en horizontal. La résolution angulaire (le mouvement minimum) est de 0,077° en vertical et de 0,251° en horizontal. Le niveau de liberté se fait en trois directions : le tangage (penchez la tête de droite à gauche), haut et bas et droite et gauche. La connexion de la carte vers la carte vidéo se fait à l'aide d'une nappe de connexion 26 broches et la carte en elle-même se branche sur un slot 16 bits. Les écouteurs sont bien entendu stéréo et la carte permet le branchement d'un micro pour que vous puissiez communiquer avec vos petits camarades. Si vous voulez profiter de ce bijou Hi-tech, sachez que (d'après la doc) un 386 avec une carte VGA (ISA, VLB, PCI) et les connecteurs 26 broches qui vont bien sont suffisants. Autre détail, il vous faudra débourser environ 7 000 balles (hors prix des petits sacs en papier) pour vous offrir ce fabuleux gerbatron familial. Bon. Ben voilà... Je crois que je vous ai dit tout ce qu'il fallait savoir sur le VFX-1. Plaisanterie mise à part, Forte propose un produit qui, bien que loin d'être parfait, mérite le détour et vous plonge vraiment dans un jeu de façon incroyable. Il est clair que si vous êtes un fondu de jeu, le VFX-1 va vous faire vivre une expérience hors du commun. Quant à savoir si vous ne risquez pas de ranger l'objet sous votre lit au bout d'une vingtaine d'utilisations, c'est une autre paire de manche. ■

Si vous êtes intéressé par ce casque, contactez la société Adequal, 10 av. de Chambéry, 74000 Annecy (que nous remercions au passage), distributeur officiel du VFX-1 en France au (16) 50-52-82-55.

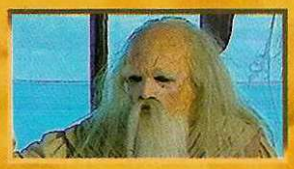
FORT BOYARD
LE DEFI

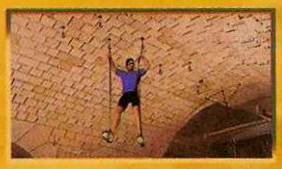
AFFRONTEZ UN UNIVERS FANTASTIQUE ET LEGENDAIRE

PC CD-ROM
et bientôt sur CDi

TIRE DU GRAND SUCCES DE 2 France

MICROÏDS





FORT BOYARD, 1er DÉFI INTERACTIF

vous entraîne, à un rythme d'enfer dans une aventure inoubliable !

A vous de relever le défi en essayant de vous emparer du fabuleux trésor.
Plus de 20 épreuves physiques et intellectuelles vous attendent.

Graphisme haute résolution SVGA.
Animations en images de synthèse 3D et vidéo
De 1 à 6 joueurs

Coproduction TILT PRODUCTIONS, MICROÏDS
FRANCE TELEVISION DISTRIBUTION sous licence Expand Images

OUI, Je désire recevoir une documentation sur les produits MICROÏDS. GEN11

NOM..... PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE..... VILLE.....

MICROÏDS
58 CHEMIN DE LA JUSTICE
92297 CHATENAY-MALABRY

© 1995 Expand Images, Microïds et France Télévision Distribution

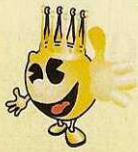
TESTS

TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...

Le top du mois : *il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).*

Le glok du mois : *il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.*



Le Gen d'Or : *il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.*

TÉTIÈRE

TEST | machine ▶ PC CD-Rom | éditeur ▶ SSI | date de sortie ▶ Disponible

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, reportage, news, previews, mégatest... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

LE PAVÉ DE NOTE

Shoot'em up

90%

Support: CD

Graphisme	18
Son	16
Animation	17
Durée de vie	14

\+
- Excellente jouabilité.
- Maniabilité vaisseau.
- Aucun ralentissement.

\-
- Shoot classique.
- Vite répétitif.
- Pas de plein écran.

Technique : Un lecteur CD-Rom double vitesse avec 4 Mo de Ram et... un PC, 386 DX minimum.

Versions : 3DO, Mega-CD, Amiga 1200, Mac et PC.

Testé sur : PC 486 DX2 66 Mhz, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

Le type du jeu

Note globale du jeu sur 100 % : elle indique l'intérêt du programme.
Support pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom.

Graphisme : une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, mais aussi leur style, leur originalité...
Son : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bruitages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom...
Animation : une note sur 20 sur la qualité du scrolling, de l'animation des personnages et de la digitalisation pour les vidéos...
Durée de vie : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, mais aussi de la possibilité d'y rejouer sans aucun déplaisir...

Les plus : les éléments qui mettent en valeur le programme.
Les moins : les éléments qui méritent que l'on préviennent le lecteur quant à leur qualité douteuse.

Technique : détermine la configuration normale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques précisions supplémentaires.
Versions : autres versions prévues.

Testé sur : la(es) machine(s) sur la(es)quelle(s) le jeu a été testé.
Le prix du jeu : une indication du prix moyen chez un revendeur.

TOP RÉDAC	NOTE	DISPONIBILITÉ
1 Worms (PC CD-Rom)	93 %	Dispo
2 Destruction Derby (PC CD-Rom)	90 %	Dispo
3 Hexen (PC CD-Rom)	84 %	Dispo
4 Actua Soccer (PC CD-Rom)	86 %	Dispo
5 EF 2000 (PC CD-Rom)	90 %	Dispo
6 Ascendancy (PC CD-Rom)	84 %	Dispo
7 Fifa Soccer 96 (PC CD-Rom)	80 %	Dispo
8 Caesar 2 (PC CD-Rom)	88 %	Dispo
9 Phantasmagoria (PC CD-Rom)	86 %	Dispo
10 Wetlands (PC CD-Rom)	78 %	Dispo

TOP PREVIEWS

1 Dungeon Keeper (PC)
2 Warcraft 2 (PC CD-Rom)
3 F1 Grand Prix 2 (PC CD-Rom)
4 Quake (PC CD-Rom)
5 Z (PC CD-Rom)
6 Warhammer (CD/Win95)
7 Nukem' 3D (PC CD-Rom)
8 Heart Of Darkness (PC CD-Rom)
9 Lands Of Lore II (PC CD-Rom)
10 Urban Decoy (PC CD-Rom)

Wanted pigistes, dead or alive

Olivier a décidé de faire appel aux talents de nos lecteurs : il veut des pigistes (voir la dernière page du numéro). À la rédac, nous les attendons avec impatience. Certes, lesdits pigistes vont nous soulager d'un maximum de tests pendant que nous jouerons à Dungeon Keeper en réseau, mais c'est surtout pour renouer avec la pratique ô combien réjouissante du bizutage que nous souhaitons leur venue. Il est vrai que depuis Fred et le fameux coup du test de 10 pages pour un golf, ça nous manquait un peu. En plus, on a plein d'idées nouvelles : 10 pages pour un flipper, 10 pages pour un « jeux de Casino »... ça ne passera jamais dans aucun numéro mais c'est juste pour rigoler un peu. Cela dit, si le nouvel arrivant réussit ce tour de force sans broncher, voire ajoute un facétieux « seulement 10 pages ? », il sera non seulement accepté mais gagnera notre admiration.

DÉMOGÈNE

Il accompagne les jeux, en preview ou en test, qui figurent sur le CD de démos. Ce n'est donc pas une récompense, du moins pas obligatoirement pour le jeu... En revanche, pour vous, c'en est une !

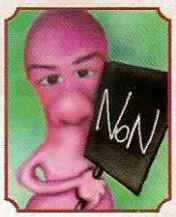
JEUX DU MOIS	NOTES DU MOIS	PAGES
Actua Soccer (CD PC)	82	P. 126
Alien Odyssey (CD PC)	74	P. 130
Ascendancy (CD PC)	84	P. 98
Battle Isle 3 (CD PC)	76	P. 132
Destruction Derby (CD PC)	90	P. 102
EF 2000 (CD PC)	90	P. 92
FIFA Soccer 96 (CD PC)	80	P. 142
Hexen (CD PC)	84	P. 78
NHL'96 (CD PC)	80	P. 108
PGA Tour 96 (CD PC)	78	P. 114
Sim Isle (CD PC)	80	P. 136
Simon The Sorcerer 2 (CD PC)	77	P. 138
Thunderscape (CD PC)	65	P. 146
Wetlands (CD PC)	78	P. 144
Wing Commander 3 (CD MAC)	81	P. 148
Witchaven (CD PC)	74	P. 120
Worms (CD PC)	93	P. 84

VOUS VOUS ÊTES PERDUS ?

Non, parce que cette page est réputée pour être la moins lue de tout le magazine. Donc, je réitère ma question : que faites-vous à lire ces quelques lignes au lieu de passer directement aux tests qui suivent ? Il y en a qui aiment perdre leur temps ! Remarquez, personnellement, je ne vous reproche rien, moi aussi j'ai le sentiment de perdre mon temps en écrivant ce modeste encadré. En plus, vous aurez probablement remarqué que je n'ai aucune idée ou opinion valable à exprimer, aucune anecdote ou information intéressante à transmettre, et que, de ce fait, je fais du remplissage avec les moindres inepties qui me passent par la tête. C'est probablement la raison pour laquelle ces lignes sont à la fois très peu lues par les lecteurs... et à peine écrites par moi. Aujourd'hui, j'atteinds des sommets dans l'art d'écrire pour ne rien dire, mais, à ma décharge, il faut reconnaître que c'est ce que je fais de mieux. Et pourtant, cette fois-ci, j'ai une vraie nouvelle, un gros scoop, une authentique information, quelque chose qui va bouleverser vos vies dans des proportions inimaginables : la formule du prochain mois devrait mettre un terme au verbiage sans intérêt que vous êtes en train de lire. Joie (vous) ! Joie (moi) ! Le paradoxe, c'est qu'en annonçant sa disparition pour cause de vain bavardage, cet encadré répond enfin à sa fonction première (informer le lecteur). ■

UNE RÉDAC SOUS INFLUENCE !

Le pire qui puisse arriver à une rédaction, ce n'est pas un incendie criminel, ni la perte tragique de son rédacteur en chef, mais la réception d'un jeu comme Worms en plein bouclage, entraînant une baisse vertigineuse de productivité !



STÉPHANE LAVOISARD, victime de la grève

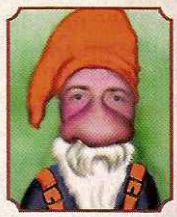
Censé passer son permis, Stéphane s'éclipse régulièrement en milieu de semaine pour passer son code (huitième tentative). Malheureusement, le 10 octobre mit fin à sa belle organisation. Non seulement son instructeur fit grève, mais en plus il fut bloqué sur Paris. À huit heures du soir, il tenta une entrée discrète par les toits où tout le monde l'attendait. Contraint de faire des excuses publiques et de promettre des augmentations en gage de silence, il refusa de céder à cette dernière exigence. Du coup, il joue seul à Worms et Destruction Derby, la rédac s'étant mis en grève !

DIDIER LATIL, perd les pédales

Didier est apparu en petite forme en début de mois, se remettant mal de la tentative de strangulation d'Olivier (une sombre histoire de poster « gay »). Il fallut qu'on lui cède le test de Destruction Derby pour qu'enfin, on retrouve le vrai Didier. Après trois parties, il souhaita procéder à des « tests de réalisme » avec la Canou's Twingo, pour nous revenir les vêtements en lambeaux accompagné d'une dizaine de CRS cherchant à savoir « à qui appartenait la Twingo ayant embouti leur camion six fois de suite ». Actuellement en cellule, il joue à Destruction et Worms avec Olivier.

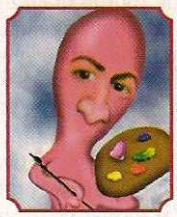
OLIVIER CANOU, la tête de Worm

Mauvais perdant, tête de lard, Olivier est l'archétype du looser. Donnez-lui un jeu multijoueurs, il aura beau s'entraîner toute sa vie, il se fera tout de même ridiculiser par un gamin à peine en âge de soulever son hochet. Les tournois de Worms furent donc pour lui un cauchemar permanent. Jouable à huit sur un PC, il ne pouvait jouer les grands seigneurs en cédant sa place (« vas-y petit »). Il brisa en tout huit claviers, trois CD de Worms, deux bureaux et le nez d'Éric. Il tente maintenant de se calmer en jouant à Hexen et... Worms (il est têtu en plus !).



FRÉDÉRIC MARIÉ, l'opportuniste

Méfiez-vous des nains, qui par leur morphologie inspirent la sympathie et la pitié ! Fred, par exemple, a fait preuve d'une incroyable perfidie ce mois-ci en parvenant à obtenir les faveurs d'Olivier. Il commença par le laisser gagner à Worms (un exploit), puis par rendre ses articles en temps et en heure, brisant ainsi le *statu quo* initié par Thierry et Éric. En retour, il obtint un Pentium de test perso et échappa aux pages de test du CD de démos. Fier de sa fourberie, il se pavane en jouant sur son Pentium à EF 2000 et Destruction Derby avec le volume sonore au maximum.



FRÉDÉRIC CAUCHY, el maestro di maquetta

Entre deux parties de Worms (et oui, même lui), notre maquettiste maudit a œuvré à la « transcendance picturale » de GEN4. Le mois prochain vous devriez en effet découvrir un GEN4 New Look et sachez que si au GEN d'OR ne se substitue pas une choppe de bière et que toutes les pages n'ont pas pour fond les couleurs de Manchester United, c'est grâce aux talents de persuasion de Stéphane (« tu ne désires pas réellement d'augmentation, n'est-ce pas ? »). On a également échappé aux fiches de cuisine basque et à la rubrique : « Comment soigner son bulldog ? ». Je sais, ça fait peur.

VIRGINIE VERNEVAUT, le cauchemar au féminin

Lorsqu'elle ne tente pas d'éborgner un rédacteur à coup de disquette, elle passe des heures à papoter au téléphone avec ses amies du club hippique. Lorsqu'elle ne fait pas de mauvais jeux de mots avec le nom des rédacteurs, elle envoie des messages cochons sur le Mac d'Olivier et tente d'affoler notre maquettiste avec ses minijupes. En un mot, elle est insupportable et c'est pour cela que nous tenions à vous la présenter. Encore un détail : correctrice et secrétaire de rédaction, elle est l'unique responsable des fautes d'orthographe dont elle truffe nos tests.

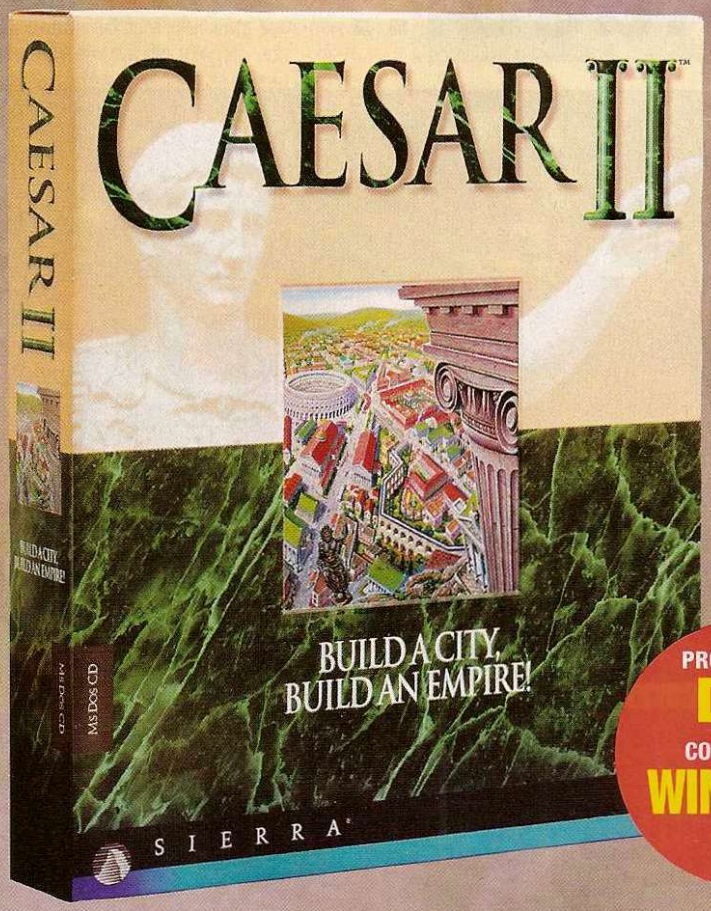
ÉRIC ERNAUX, dans Maman j'ai raté l'avion III

Toute sa vie, Éric aura souffert des pannes d'oreiller. Ces profs l'appelaient « Horloge parlante » et ses petites amies « Jeannot lapin ». C'est donc sans réelle surprise que Didier reçut un matin un coup de téléphone de l'aéroport d'Orly, alors qu'il aurait dû être en Allemagne ! D'une petite voix brisée par l'émotion, il confessa à Didier qu'il venait de « louper l'avion ». Il invoqua successivement l'excuse de la coupure d'électricité (un classique), de la grève de RER et de l'avion en avance... Quand il ne court pas après un métro ou un avion, il joue à Worms et Actua Soccer.

THIERRY FALCOZ, l'exterminator de fonctionnaires

Depuis qu'il a testé Hexen, Thierry se promène dans les couloirs de la rédaction en cherchant à répandre la bonne parole à coups de masse d'arme ! S'étant très vite retrouvé à court de victimes à convertir, il a rabattu son élan purificateur sur les fonctionnaires, un certain jour de grève. Il menaçait même de chevaucher son fidèle Solex et partir en bataille pour passer les grévistes au fil de la Juste Inquisition ! Pour tenter de le calmer, Olivier lui a jeté Actua Soccer en pâture, mais il passe aussi son temps à assouvir ses tendances destructrices en jouant à Worms.

BÂTISSEZ L'EMPIRE ROMAIN !



"Parmi les cinq meilleurs jeux de la rentrée 1995"
Computer Gaming World

"On ne peut plus s'arrêter de jouer. Un véritable Hit !"
Strategy Plus

PROGRAMME **DOS** COMPATIBLE **WINDOWS 95**

Jeu, documentation et voix entièrement en Français.

Vous êtes le Gouverneur d'une Province Romaine dont la capitale (si vous la faites évoluer correctement !) deviendra l'enfant chéri de l'Empire. Choisissez parmi des douzaines de structures - temples, aqueducs, thermes... jusqu'au Circus Maximus - et regardez votre cité croître et prospérer. Développez les ressources naturelles, ouvrez de nouvelles routes commerciales... Elargissez ensuite votre territoire et sortez des rangs. Votre défi : devenir le prochain César, tout en affrontant les féroces gaulois, les invasions barbares et vos propres citoyens qui menacent vos cités éternelles. Un jeu fabuleux qui allie stratégie, données historiques réelles, wargame et simulation de ville.

Agrandissez la vue pour mieux observer votre cité croître.

Développez votre province en construisant routes, industries et fortifications.

De superbes animations en 3-D illustrent la vie de votre cité.

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE MULTIMÉDIA :

Sierra/Coktel Vision
25, rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-La-Forêt Cedex
Tél. : (16 1) 46 01 46 00
Fax : (16 1) 46 31 71 72
http:\\www.sierra.com

© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés.

S I E R R A®

machine ▶ **PC CD-Rom** | éditeur ▶ Raven-ID/Virgin I. E. | date de sortie ▶ *Disponible*

HEXEN

To be continued...

L'arrivée d'Hexen causa quelques remous à la rédaction et le plus dur fut de tester les autres clones de Doom sachant qu'il arrivait ! Rassurez-vous, Messieurs les éditeurs, notre impartialité s'imposa finalement grâce aux solides bases détonto, euh..., déontologiques qui animent notre démarche journalistique. Hem...

Les Ettins sont pires que des lapins, vous les laissez vivre cinq minutes et ils en profitent pour se multiplier.

Les Ettins (sortes d'ogres à deux têtes) sont des êtres belliqueux et particulièrement stupides, couramment employés dans la fabrication de tapis d'appoint.

Raven Software (Shadowcaster) et ID Software (Doom, le vrai) allient leurs talents respectifs pour la seconde fois : Raven pour les graphismes, ID pour le moteur 3D. Après le succès de leur première collaboration, Hexen n'avait d'autre choix que de surpasser Heretic ou mourir recroquevillé à l'ombre d'un Witchaven. Destin atroce pour la suite du jeu qui mit le plus de bouclages en péril ! En multijoueurs, Heretic balayait en effet tout ce qui s'était fait jusqu'alors (Warcraft excepté, bien entendu). Imaginez donc l'étendue de notre déception lorsque nous apprîmes que l'option multijoueurs ne serait pas implémentée dans la version testée ! Pourquoi tant de haine ? ! Devinant un infâme complot, nous dûmes torturer Olivier en piétinant le VFX-1 (le casque virtuel reçu ce mois-ci) devant ses yeux, pour finalement lui faire avouer sa trahison. Il avait expressément demandé à ce que cette option ne soit pas accessible avant la fin du bouclage... Enfin, comptez sur nous pour lui faire payer cet abus de pouvoir et pour rattraper ce cruel retard dans le prochain numéro, peut-être par le biais d'un petit comparatif Heretic/Hexen en serial link, qui sait ! Mais en fait, pourquoi avoir appelé Heretic 2 : Hexen ? Pour ne pas déclencher d'émeutes lors de sa mise en vente ? Histoire de tromper la concurrence (Hexen ? Bof, rien à craindre) ? Non, tout simplement pour signifier au monde entier que cette suite n'aurait

Le nuage de poison libéré par la fiole verte du clerc est une barrière quasiment infranchissable pour la plupart des monstres.

rien de commun avec celle, un brin mercantile, de Doom. Hexen ne se contente pas de proposer une arbalète à double ressort, les frangins du minotaure et quelques textures supplémentaires, mais s'enorgueillit d'un nouveau concept de jeu. Finis, les niveaux ultra-linéaires à la Doom, le jeu se scinde à présent en « Hubs ». Chaque Hub, ou niveau principal, donne accès à plusieurs sous-niveaux connectés entre eux par des téléporteurs. La clé rouge ouvrant la porte située dans tel niveau peut donc se dissimuler dans tel autre... derrière une autre porte dont la clé verte sera elle, planquée au fond d'un ravin dans un autre sous-niveau ! (fioulala, ça

Un subtil dosage de Dark Forces, Doom et Heretic

a l'air compliqué tout ça !). Autant vous dire que cette innovation, qui augmente la durée de vie du jeu et met fin à l'ère du linéaire doomesque, a sans doute permis aux concepteurs de se poiler en imaginant le regard fiévreux du joueur égaré au bord de la crise de nerf. Cependant, elle complique sérieusement les choses. Et comme parcourir dix fois (Ok, tout le monde ne s'appelle pas Fred, disons trois fois) le même niveau peuplé de macchabées n'a rien de passionnant, on se rend très rapidement à l'évidence que le Hub Concept n'échappe pas à la loi des revers de médaille. Certes, il faut tenir compte du fait que la version testée n'était pas complètement finalisée, qu'Olivier me déconcentrait en me susurrant sans cesse des « tu m'le rends quand ton test ? » dans l'oreille droite, etc.

CHAAAARGE !

Les armes de contact sont nettement plus prisées que dans Heretic, avec ici la masse du clerc, ainsi que le poing (!), la hache et le marteau de Retribution du guerrier (qui ne fait office d'arme de proximité qu'une fois la jauge de mana épuisée).

Trois pour le prix d'un

Mais ce bémol fait figure de pinaillage face à l'innovation phare d'Hexen, soit la possibilité d'incarner au choix : Baratus le guerrier, Parias le clerc ou Daedolon le mage. Chacun de ces trois personnages possède ses propres armes, limitées désormais à quatre, qui orienteront en grande partie votre tactique de jeu. Le guerrier, par exemple, avec ses armes de proximité nécessite la mise au point de nombreuses manœuvres d'esquive. Un coup de hache, un pas en arrière, un coup de hache, un pas sur le côté, etc. Le personnage le plus bourrin est donc celui qui nécessite la mise au point d'une véritable chorégraphie de combat ! Tandis que le clerc et le mage sont dotés plutôt d'armes de

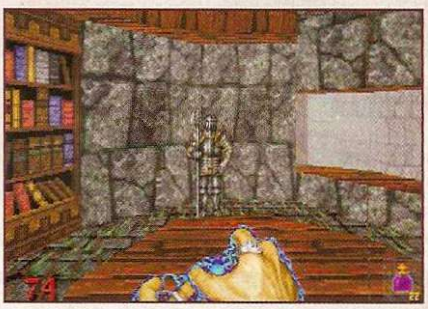
▲ *Les animations d'ambiance, comme ces feuilles qui virevoltent au sol, sont l'une des nouveautés mineures d'Hexen.*

▲ *L'ex-boss d'Heretic, le Minotaure s'avère dans Hexen un allié de poids.*

▲ *Le Minotaure invoqué apparaît dans un halot de fumée comme Mephisto (celui des Marvels, l'autre je le connais moins).*

L'ARCHITECTURE SELON RAVEN

Les décors sont beaucoup plus réalistes que dans Heretic. Les châteaux renferment ainsi des cuisines, un puits, une bibliothèque, des mâchicoulis, les églises abritent une cloche, etc.



tir (le Serpent Staff pour le clerc, sa seconde arme, et le Sapphire Wand pour le magot, sa première). L'un des principaux défaut de Witchaven mis en évidence dans le test d'Éric, était justement l'absence d'armes dites de tir, qui contribuait à rendre les combats répétitifs. Ce défaut n'affecte donc pas Hexen, qui propose au joueur un compromis « triperso » : le guerrier possède deux armes de proximité et deux de tir (le Hammer of Retribution et l'épée Quietus), le clerc trois et le mage quatre. Mais le choix du personnage ne se limite pas à une simple question de « j'ui rentre dans l'lard » ou « j'ui mets une bastos entre les deux yeux ? ». Chacun possède ses propres caractéristiques. Le guerrier encaisse mieux les coups grâce à son armure, le mage possède des armes plus puissantes, le clerc est plus rapide et saute mieux, etc. Les effets des bonus ramassés varient également du tout au tout. La potion verte ou Quicksilver Retort, est ainsi une grenade pour Baratus, une bombe à retardement pour Parias et un nuage de poison pour Daedolon. Cool, non ? Puisqu'on en est aux bonus, autant poursuivre.

▲ *En explosant, les monstres (ici un Centaure) lâchent leur équipement avant de se répandre au sol.*

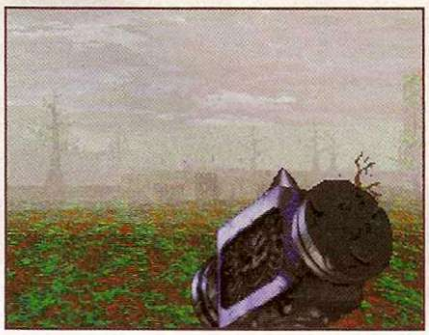
▲ *Les esprits de la Bloodscourge ne font pas dans le détail, mais plutôt l'étal (de boucherie).*
Ndlr : Jeu de mot à 2 balles 50 signé Thierry. Désolé...

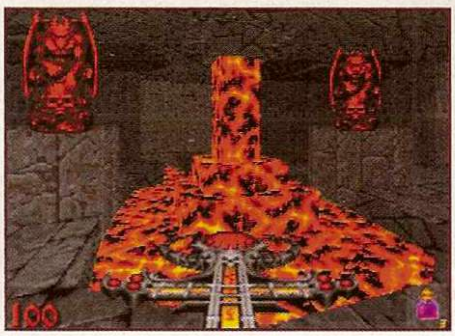
Y'a bon bonus !

La transhumance des bonus d'Heretic à Hexen s'est en effet accompagnée de nombreuses pertes. Nous déplorons ainsi la disparition du fameux Tome of Power, qui doublait momentanément la puissance des armes dans Heretic. Il est vraiment dommage qu'une idée aussi excellente n'est pas été retenue. En revanche, le téléporteur, les ailes, l'urne mystique, la torche sont aux abonnés présents. Le poulet a disparu ! Noooon ! Pas le poulet ! Tout mais pas le poulet ! Ma réaction est excessive ? Tous ceux ayant joué à Heretic en multijoueurs, savent bien qu'il n'en est rien. Et les concepteurs n'auraient pas commis l'erreur impardonnable d'enlever le poulet sans le remplacer par un bonus de même type, en l'occurrence le cochon ou Porkalator ! On ne sort par conséquent pas de la basse-cour. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, le poulet était un bonus permettant de transformer ses ennemis... en poulet. Au lieu de leur voler dans les plumes, le cochon vous permettra donc de les rouler dans la boue. Autre nouveauté : les équipements. De nombreux bonus comme les Boots of Speed, le Falcon Shield, la Mesh Armor ou le Platinium Helm, vous permettent maintenant de booster momentanément les caractéristiques de votre personnage et surtout de lui assurer une meilleure résistance. Ces bonus s'activent d'ailleurs automatiquement et possèdent leur propre inventaire, différent de celui où sont stockés les usuels. En plus d'un niveau d'énergie, votre personnage possède également deux jauges de mana : verte et bleue. Celles-ci se substituent aux habituelles réserves de munition, en vous permettant d'utiliser les pouvoirs du mage, du clerc et certaines de leurs armes magiques (dont le Hammer of Retribution du guerrier fait partie).

Atmosfear

Une suite sans gain visuel (autant que financier, soit dit en passant) est impensable. Hexen a ainsi misé sur une atmosphère plus proche de Doom, avec des éléments de décor plus morbides et des « explosions » de monstres beaucoup plus travaillées. Comme dans Heretic, les monstres se déchirent en





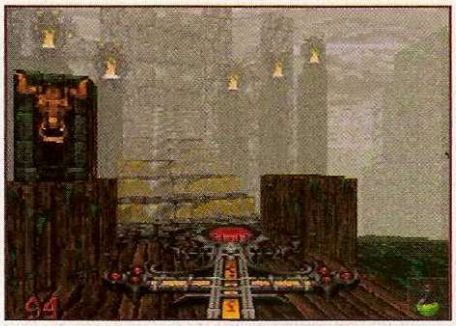
▲ *Si, dans les passages obstrués, le guerrier s'improvise bûcheron, le mage serait plutôt pyromane, jugez-en vous-même. On peut d'ailleurs regretter que tous les arbres ne puissent être enflammés.*

Le pendu est décidément une constante ▲ *dans les jeux à la Doom, on se rappelle l'affaire des niveaux secrets de Doom 2.*

deux en rendant leur dernier soupir, mais à présent ils lâchent en plus leur arme ou leur bouclier qui voltige dans les airs avant de retomber lourdement au sol, parmi les morceaux épars de chair sanguinolente de leur ancien propriétaire ! Vieux cadavres putréfiés, rangées de pendus, cœurs suspendus à un crochet au-dessus du sol, le décor n'a plus rien

Finis, les niveaux ultra-linéaires à la Doom !

de la sobriété d'Heretic ! Plus gore et plus réaliste également, grâce à des textures variées et moins « flashies ». De nombreuses animations insufflent vie aux lieux visités, comme ces feuilles mortes soulevées par un léger vent dont le souffle s'échappera avec bonheur de vos enceintes, ou ces gouttes d'eau qui suintent des stalactites avant de tomber



▲ *Les effets de brouillard sont superbes et rehaussés de sympathiques animations comme ces nuages qui glissent au-dessus des marais.*

lourdement au sol. Plus étonnante encore, cette église au sommet de laquelle trône une cloche qu'il est possible de faire sonner en cognant dessus (tout à fait dans l'esprit du soft), tandis que les éclairs zèbrent le ciel visible à travers les lucarnes et le tonnerre résonne à vos oreilles… Ambiance, ambiance ! S'il n'y a plus aucun monstre à trucider, vous avez alors la possibilité de vous rabattre sur le décor, en brisant les vitraux, les vases, les vieux squelettes pourrissant, etc. Mais attention, rien de gratuit ! Les vitraux peuvent dissimuler un passage, les vases une potion énergétique et les squelettes… Heuu… Les squelettes, eux, gâchent le décor. Il faut avouer qu'entre un monstre et un vitrail, on peut légitiment se demander qui serait le mieux à même de disserter sur l'évolution de l'ar-

▲ *Le petit cochon de lait qui surnage à la surface du marais était, avant l'accident, un Stalker (monstre des marais). Monstre de jeu vidéo est décidément un métier à haut risque…*

Le sort en est jeté

Les sorts employés par le clerc et le mage sont particulièrement visuels et rappellent le God Mode de Rise Of The Triad ou, plus récemment, certains sorts de Anvil Of Dawn (présenté en preview). Vous avez ici : le Firestorm du clerc (arme niv3), qui fait sortir une flamme du sol, le Frost Shards du magot (niv2) qui envoie des décharges gelées et le Arc of Death toujours du magot (niv3) qui provoque l'apparition d'un éclair vertical suivant l'ennemi atteint.

▲ *Dans Hexen, ce ne sont pas les dalles qui sont piégées mais les salles !*

chitecture inuite au Groenland dans les années 50. Mais si la plupart affichent de sérieuses carences au niveau du bulbe, d'autres s'imposent en adversaires de taille ! Comme les centaures, capables de se protéger derrière un bouclier réfléchissant et ne s'en privant pas ! Idée aussi redoutable qu'originale, puisque vos projectiles vous sont *illico* renvoyés en cas de parade !

Heretic's Remix

Hexen est en fait un subtil dosage de Dark Forces, Doom et Heretic, les pièges presque totalement absents d'Heretic squattent chaque niveau de sa suite ! Les ponts s'effondrent sous vos pas, les piliers tentent de vous écraser, des couloirs plongés dans l'obscurité débouchent sur des puits sans fond, des pièces se remplissent de lave à votre entrée, des piques tentent de vous embrocher au passage, etc. Comme dans Dark Forces, il est maintenant possible de sauter (et non de ramper, dommage) et une chute vous coûte des points d'énergie ou la vie selon son importance. Une chute mortelle s'accompagne d'ailleurs d'un hurlement lugubre qui en dit long sur l'idée que se fait le personnage de votre incompétence. Globalement, les bruitages ont été remaniés, avec par exemple la voix gutturale de Korax (le boss des bad guys) qui vous accueille et vous provoque au début de chaque Hub. Tout a été mis en œuvre pour faire d'Hexen la suite idéale : une réalisation tip top mais sans SVGA, qui ne le met pas hors de portée des 486, une durée de vie triplée par la possibilité de choisir son personnage et boostée par le Hub Concept, une jouabilité toujours aussi parfaite, des armes puissantes bien que peu nombreuses dotées d'effets visuels spectaculaires, quelques idées originales, plus de réalisme, etc. Mais on est déçu par la disparition du Tome of Power, du faible nombre d'armes par personnage (quatre, soit douze en tout), par l'inutile « éclatement » de certains niveaux, etc. Et puis, avouons-le, l'approche de produits comme Duke Nukem'3D et Quake, incite la prudence. Alors si vous êtes un fanatique du genre, foncez, sinon patientez encore un ou deux mois. ■

Thierry Falcoz

▲ *Le visage de Korax apparaît au début de chaque nouveau Hub pour vous provoquer : « My servants can smell your blood ! »*

L'avis de Thierry

Dans la flopée de Doom à venir, Hexen sort du lot en réemployant le côté multi-personnage de Shadowcaster et en volant quelques idées à Dark Forces, comme la possibilité de sauter, davantage de pièges, etc. En revanche, toujours pas de missions précises (moi vois, moi tue). Le jeu n'étant plus du tout linéaire et la façon de jouer dépendant totalement du personnage choisi, sa durée de vie est par conséquent énorme. Mais avouons que l'on attendait encore plus de cette suite. Peut-être une approche plus « aventure » ?

Avant et... après

Le Chaos Serpent est un mets très prisé des aventuriers qui arrondissent leurs fins de mois en vendant les meilleurs morceaux aux boucheries spécialisées.

Action

84%

Support: CD

Graphisme	16
Son	16
Animation	15
Durée de vie	17

+
- Choix entre trois persos.
- Non linéaire.
- Pas cher.

-
- Niveaux tarabiscotés.
- Peu d'armes.
- Ennemis cons comme la lune.

Technique : PC 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram.

Versions : Aucune.

Testé sur : PC 486 DX2-66 et pentium 90.

Environ 250 francs

RECEVEZ GRATUITEMENT

LE CD JUKEBOX VOLUME 3

NOUVEAU Volume 3

LES JEUX DOS
(Jouables depuis ce CD)

BOPPIN : Un superbe jeu mélangeant réflexion et action : un logiciel indispensable.

FIRE AND ICE : Un paysage polaire pour un jeu de plates-formes très bien réalisé.

SLICK AND SLIDES : Devenez pilote de course et défiez vos adversaires sur des circuits complètement fous !

CYBERPUCK : Découvrez le futur du hockey dans ce jeu en 3D.

JACK FLASH : Votre mission : stopper l'invasion d'ustensiles enragés.

LES JEUX WINDOWS

TYLER : Une seule voie peut être utilisée, sinon c'est la chute mortelle.

MORAFF'S SPHEREJONG : Cliquez sur les sphères semblables pour les éliminer de l'écran.

THE GREENS : Retrouvez les joies du mini-golf sur votre PC !

SIX FEET UNDER : Collectez des pierres précieuses dans un univers de plus en plus dangereux.

LES UTILITAIRES

MOD 4 WIN : Un des meilleurs outil sous Windows pour écouter les fichiers MOD, S3M, ...

DUAL MODE PLAYER : Jouez les fichiers MOD, S3M, ... sous DOS avec ce programme.

FICHIERS S3M : De nombreux fichiers musicaux de grande qualité.

FICHIERS MOD : Une sélection de musiques en tout genre.

DRAFT CHOICE : Un logiciel de dessin technique complet et abordable.

MAKE ONE : Concevez des présentations animées sous Windows.

LE SECRET DES NOMBRES : Levez le voile sur un monde mystérieux : celui de la numérologie.

JPEG : Visualisez, le plus simplement du monde, votre collection d'images aux formats GIF, JPG.

MAPIT : Tracez les cartes des différents pays couvrant le globe.

PROTECTION

PCVIRUS : Un kit de protection très utile pour prévenir les infections virales.

LES EDUCATIFS

AMENATHIS LE PRISME : Un mélange de jeu et d'éducatif à l'intérieur d'un labyrinthe peuplé de personnages étranges.

LITTLE PICASSO : Le dessin sur ordinateur, ce n'est pas réservé aux grands. Voici un logiciel réalisé pour les enfants.

AMY'S FUN : La meilleure manière de découvrir les chiffres : en musique et en animation.

MATH VOL 1 : De multiples programmes couvrant des domaines mathématiques variés.

MATH VOL 2 : La série se poursuit avec de nouveaux exercices.

MATH VOL 3 : Toujours plus de chiffres et de réflexion.

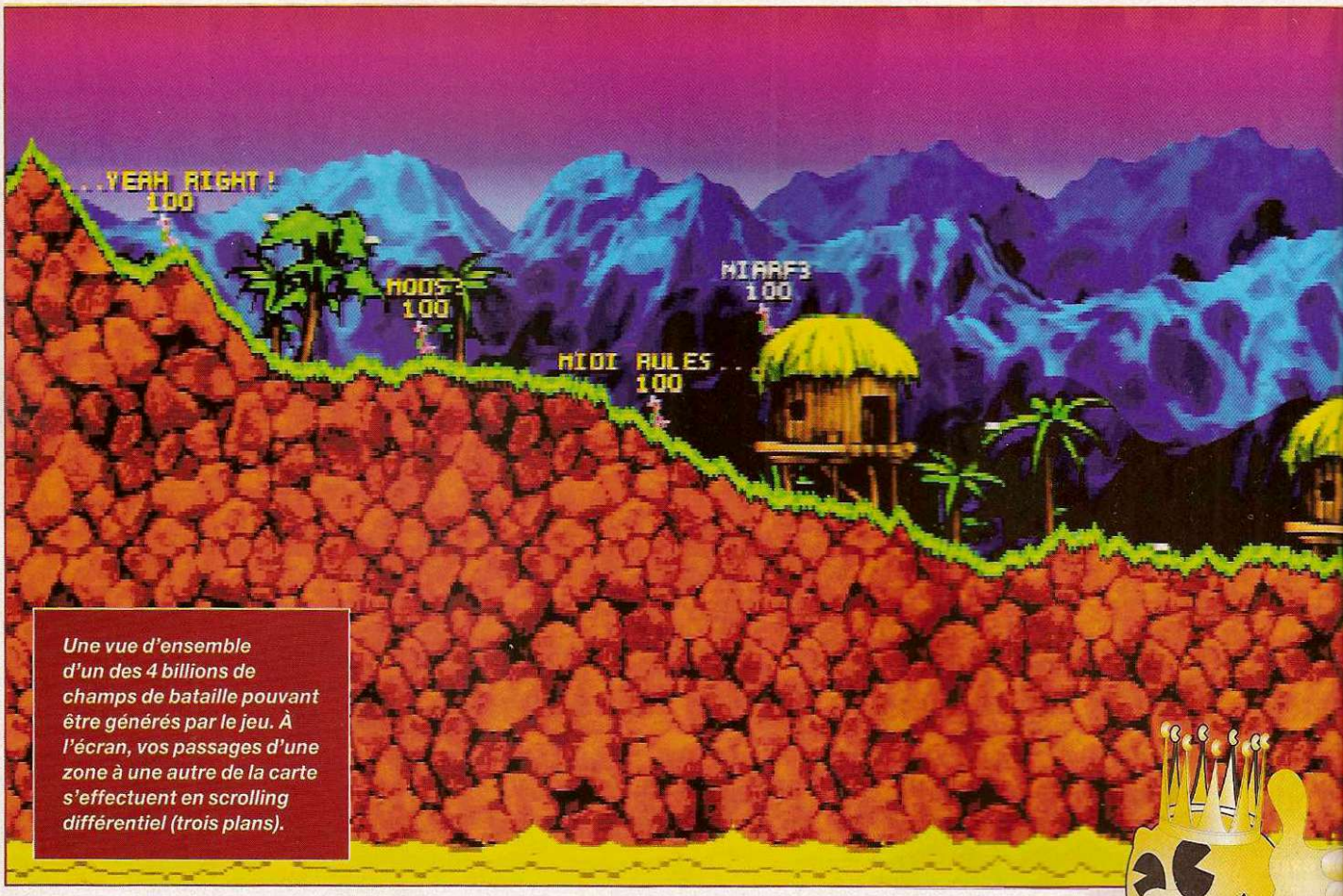
Complétez votre collection et recevez gratuitement* le nouveau CD JUKEBOX Vol. 3 chez vous, par la poste, en composant sur votre Minitel le

3617 JUKEBOX

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir, chez vous, par la poste, votre CD JukeBox pour Windows et MS-DOS. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 5,57 F.ttc la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Le 1er à faire ça !

PointSoft PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - 111, rue de Croix - 59510 HEM - FRANCE



Une vue d'ensemble d'un des 4 billions de champs de bataille pouvant être générés par le jeu. À l'écran, vos passages d'une zone à une autre de la carte s'effectuent en scrolling différentiel (trois plans).

WORMS

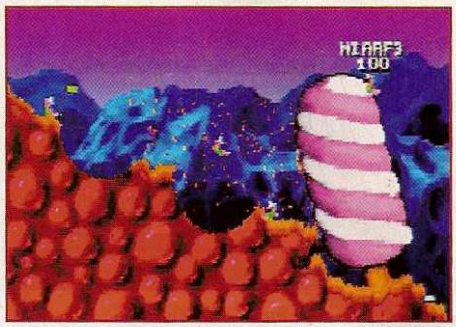
En ver et contre tous

L'équipe de Team 17, réputée pour ses excellents softs sous Amiga (†), nous gratifie aujourd'hui d'un vrai jeu NOVATEUR et 100 % ludique, bref, en rupture avec de nombreuses productions actuelles sur PC. Worms ! Avec ce soft, plus de doute possible : l'Amiga survivra à l'Amiga.

Worms rappelle l'époque bénie où il existait encore des petits développeurs plein d'imagination qui portaient leurs projets à bout de bras, s'aidant éventuellement des services de quelques potes graphistes ou programmeurs. Leurs jeux devaient tenir sur quelques disquettes, alors ils chiadaient le concept plutôt que l'esthétique, l'intérêt plutôt que le tape-à-l'œil, le développement plutôt que le marketing. Oh, bien sûr, peu d'entre eux ont atteint le Graal de la renommée, mais tous partageaient la même devise : « du neuf et de l'original tu feras, de la seule esthétique point ne te soucieras ». L'exil du ST et le repli de l'Amiga devant des machines pourvues de lecteurs CD-Rom (PC et Mac) a sonné le glas de cette conception héroïque et exigeante du développement. Aujourd'hui, les acheteurs de PC « multi-super-archi-média » veulent immédiatement en avoir pour leur argent et porte d'abord leurs choix ludiques vers des jeux impressionnants de beauté, des softs qui ne peuvent être produits que par de grosses structures ayant les ressources financières nécessaires pour saturer leurs CD-Rom de scènes filmiques. Il n'y a pas à se lamenter et jouer les vieux c... nostalgiques (quoique j'ai une petite propension) mais seulement espérer que, demain, la plupart des possesseurs de micros, lassés des beaux softs sans intérêt majeur (attention, il existe quand même des softs superbes et passionnants), se tourneront vers de vrais jeux, dans lesquels prime avant tout le plaisir ludique (oui, je sais, vous faites déjà partie de ceux-là). Worms nous donne un exceptionnel avant-goût de cette « autre chose ».

Jeu d'hier, jeu d'avenir

Avec lui, semble s'engager une ère riche en jeux novateurs qui nous renvoie paradoxalement à l'époque où Dungeon Master (FTL), Lemmings (Psy-



▲ *Un tir à la grenade, même raté, et tous les Worms environnant accusent le choc.*

gnosis) et Populous (Bullfrog) ébranlaient le microcosme en initiant de nouveaux concepts de jeu. Pourtant le principe de Worms est extrêmement simple. Proche de celui des petits jeux de balistique

▲ *Après une petite glissade, ces deux Worms s'acheminent doucettement vers le lac d'acide. Bientôt deux «ex-worms».*

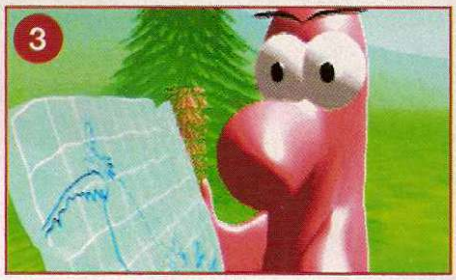
qui germaient naguère sous Windows, comme des bactéries sur un cheeseburger, des vers (! ?) s'envoient des projectiles explosifs à la tête avec l'intention non dissimulée d'anéantir leur prochain. Alors, bien sûr, dit comme ça, Worms n'incite pas à un enthousiasme démesuré, mais Team 17 apporte au principe une dimension à laquelle personne n'avait songé avant eux : une interaction entre les éléments du jeu (terrain, Worms et mines anti-personnelles) qui rend les effets de chaque coup souvent imprévisibles, spectaculaires et hilarants. Mais découvrons ensemble ce jeu absolument génial. L'intro donne le ton : un Worm fourbit ses armes (coutelas, pistolet...) puis brandit deux énormes mitrailleuses dans une posture qui n'est pas sans rappeler un acteur bodybuildé au regard inexpressif. Après avoir résisté quelques temps au poids de son équipement, il s'effondre finalement dans un fracas monstre. Apparition du menu. Définissez tout d'abord les équipes des joueurs (humain ou ordinateur). Chacune d'elles est composée de quatre Worms auxquels vous pouvez attribuer un nom (Deathbringer, Jean-Charles, etc.) et un nombre de points de vie (de 10 à 500).

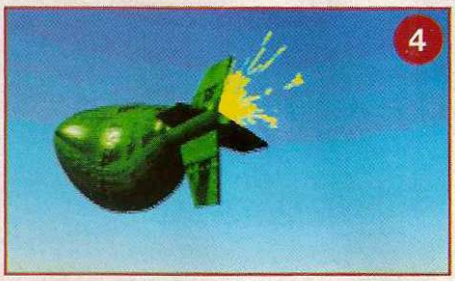
▲ *L'airstrike en début de partie, c'est une sorte de bouquet de bienvenue que vous offrez aux Worms adverses.*

Terrains par billions

Si vous souhaitez qu'une ou plusieurs équipes soient jouées par le soft, n'oubliez pas de leur fixer un niveau d'intelligence artificielle (de « pauvre » à « bonne »). Après un petit clic sur « play », le jeu vous propose de sélectionner les équipes qui participeront aux hostilités. La taille des terrains (en surface d'écran) étant toujours la même, le nombre de Worms par joueur est donc dégressif. Jusqu'à

Après l'introduction (1), et avant chaque nouvelle partie, le soft vous gratifie d'une scène cinématique ayant pour thème un des équipements du jeu : grenade (1), boule de feu (2), téléporteur (3), missile à tête chercheuse (4), mitrailleuse (5). L'idée comique n'est pas toujours originale mais avec un ver de terre dans le rôle principal, cela prend une autre dimension.





▲ *Grâce à cet écran, vous pouvez paramétrer le nombre d'armes disponibles lors des futures parties.*

▲ *Un niveau créé à partir de mon propre prénom perso. Déception : il n'est pas particulièrement beau ou original...*

▲ *Sauf à modifier une équipe existante, le soft conserve les scores d'une partie à une autre.*

▲ *Du vert sur fond violet, manifestement les concepteurs ont également décidé de faire péter les couleurs.*

quatre joueurs (humains ou ordinateur), les équipes se composeront de quatre Worms, au-delà elles n'en compteront que deux. Staaaaaart ! Chic, encore une scène cinématique ! Avant chaque nouvelle partie, le soft vous présente une des armes du jeu à travers une séquence en 3D : Uzi, missile à tête

Un seul ver peut détruire mais quatre vers tuent

chercheuse, grenade, etc. C'est rapide, drôle, bien fait et très « fun ». Le soft, qui est bon et généreux, vous propose maintenant de choisir l'aspect du terrain. Il peut générer des cartes aléatoires (jusqu'à 4 billions !) ou créer un terrain « numérologique » à partir de votre prénom, celui de votre chien ou encore d'un nom pris au hasard dans le bottin. Le terrain proposé ne vous satisfait pas ? Un simple clic suffira pour que le soft vous en propose un autre. Bon, assez musardé dans les menus, vous la faites cette guerre ou pas ? Entrée des Worms sur le champ de bataille. Si vous avez choisi « random », le soft place lui-même les combattants, sinon chaque joueur les dispose lui-même *a mano*. Ça va péter ! Une flèche rouge pulse sur la tête de « Big Fat Killer », l'un des vôtres.

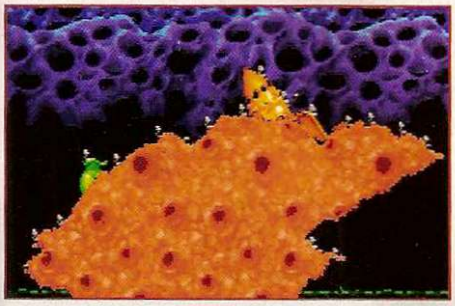
Missiles ver-ver

Vous n'avez que trente secondes pour agir (valeur par défaut) et c'est court. Une petite pression sur la touche « [M]ap » et vous obtenez une vue panoramique : les Worms, déjà petits à la base, doivent faire environ deux pixels mais cela vous permet d'avoir une idée globale du terrain. Ok, ça baigne, retour en vue normale. Scrollez maintenant rapidement pour découvrir le Worm ennemi qui bénéficiera le premier de vos faveurs meurtrières. Au-dessus de

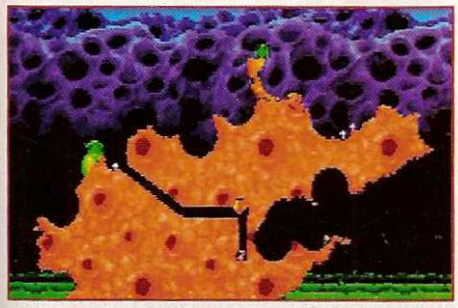
▲ Après un tir (réussi), les points de vie des Worms touchés rejoignent les cieux. La main passe ensuite à un autre joueur.

chaque ver : son nom et son nombre de points de vie. Oh, une zone essentiellement fréquentée par des Worms adverses ! Et si vous dégagiez l'horizon à l'aide d'une grenade à fragmentation, hmmmm ? Certes, contrairement au bazooka et aux bombes (illimitées), vous n'en avez que trois pour la partie, mais les utiliser lorsque les Worms sont encore nombreux et au coude à coude semble opportun. Un clic droit et une barre d'icones fait son apparition en bas d'écran. Voyons voir ce que vos adorables petits vers ont dans leur paquetage : bazooka, missile à tête chercheuse, bombe, fusil à pompe, Uzi, mine, dynamite… ah voilà, grenade à fragmentation ! Cliquez sur l'icone, le menu disparaît. Déplacez maintenant votre Worm (touches gauche/droite au clavier, « return » pour sauter) et postez-le sur une position stratégique. Orientez son tir (touches haut/bas). Appuyez maintenant sur la barre « espace » pour fixer la puissance du lancer (tout en tenant compte des effets du vent). Relâchez… c'est parti !

▲ Parfois un avion largue des caisses d'armes sur le terrain. En les récupérant, vous obtiendrez parfois la dévastatrice « banana bomb » ou l'amusant « exploding sheep » (mouton sauteur).

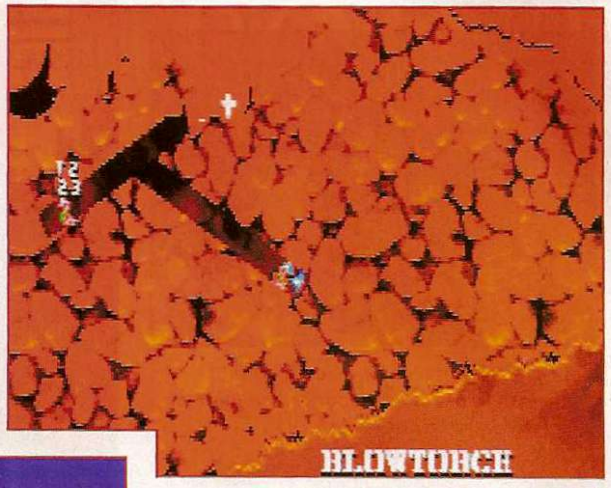


Le terrain avant la partie et après moult échanges de grenades, bombes, missiles et autres frivolités dévastatrices (en vue « Map »). Encore quelques « banana bombs » et une utilisation plus systématique de la dynamite, et l'île était rasée.



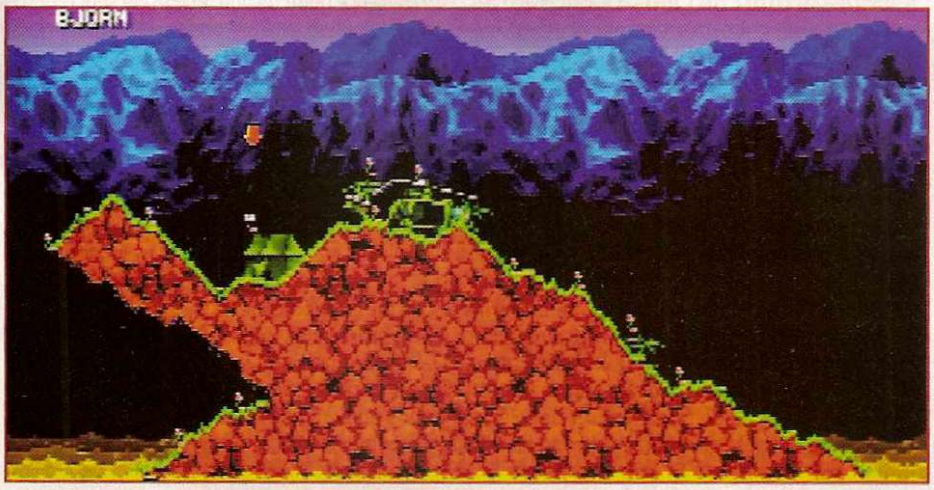
Vengeance sur vengeance

Yeah, excellent tir : la grenade explose au milieu du groupe visé et libère des fragments qui éclatent à leur tour. Des explosions partout ! Le sol se couvre de béances et les lemm…, non zut les Worms (mais c'est vrai qu'ils ont un petit côté « larve de Lemming » assez sympathique) giclent dans tous les sens. Même ceux qui n'ont pas directement reçu une grenade sont soufflés par les déflagrations. Certains virevoltent sur place puis retombent, d'autres sont éjectés au loin, d'autres encore ont la malchance d'être propulsés sur une mine (une nouvelle explosion les balade alors ailleurs… parfois sur une deuxième mine). Après quelques instants particulièrement intenses, le calme revient sur le champ de bataille. Les points de vie des Worms blessés s'envolent vers le ciel. Pour « Maousse Loser », c'est fini : il a fait plusieurs va-et-vient entre mines et décide que le moment est venu de se retirer du jeu. Il sort alors un détonateur et après vous avoir prononcé un adorable « bye bye », se fait exploser devant vous, laissant sur place une croix et une pierre tombale. Vous regrettez déjà votre geste quand vous entendez un Worm crier « revenge ! » avec colère. « Vermifugator », géré par l'ordinateur, vient de prendre la main et joue immédiatement (m'enfin, j'ai jamais vu des délais de ré-



▲ Creuser dans le sol constitue une parade efficace contre les missiles ennemis.

Ces vers ne sont pas des bleus !



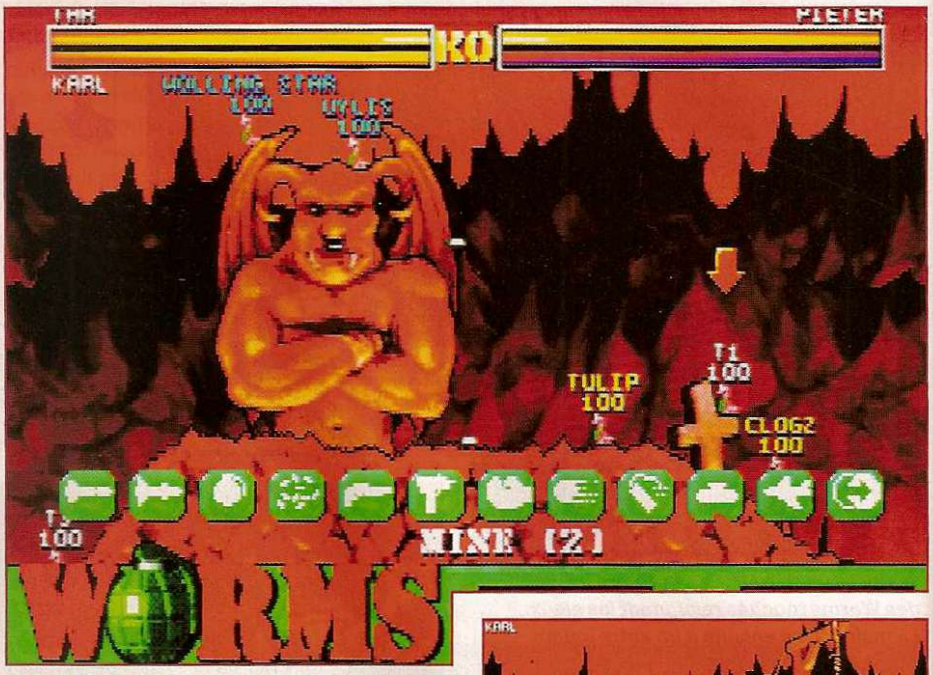
▲ Un niveau dans le style « Vietnam » à la forme surprenante : la Corse sombre dans les flots !

▲ *Le placement aléatoire des Worms sur le terrain est moins incongru qu'injuste : ces deux pauvres petits vers sont très exposés aux tirs.*

flexion aussi courts) : il s'arme d'une bombe, fixe le temps de retardement à trois secondes, oriente rapidement la direction du tir et la lance. Vous la voyez ensuite décrire une courbe parfaite dans les airs puis exploser pile-poil au contact d'un de vos

Worms, le jeu qui fait aimer les jeux

vers. Ce dernier, après avoir rebondi sur une paroi, dévale ensuite une pente et finit dans la lave, non sans avoir emporté un autre de vos Worms dans sa chute. Deux macchabées. L'action était tellement belle que le soft s'auto-congratule en vous infligeant un « replay ». Vous le détestez, à votre tour de crier vengeance…

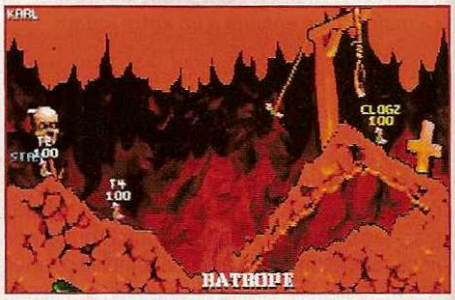


▲ *Un niveau infernal avec démon, lave et tutti quanti. En bas, le menu iconique dans lequel vous avez le choix des armes.*

Explosions hasardeuses

Tout ça, c'est Worms. Un principe « réflexion sans prise de cabochon », une interface d'une simplicité exemplaire, des motivations revanchardes (particulièrement présentes quand vous jouez contre d'autres humanoïdes), et surtout du « fun ». Ce « fun », partiellement dû aux scènes cinématiques, aux animations des vers, aux bruitages (en effectuant par exemple un Dragon Punch, les Worms hurlent un « shoryuken » à la manière de Street Fighter), provient avant tout des événements en cascade que vous pouvez provoquer de manière totalement imprévisible. Un tir complètement raté peut tout à fait, après explosion, générer une série de rebonds mines-worms-terrain qui aboutira à l'élimination d'un ver adverse situé très loin du point d'impact de votre tir (à plusieurs joueurs, il faut voir la tête que fait votre adversaire !). De ce point de vue, et c'est le seul reproche que l'on puisse faire à Worms, il est dommage que le « replay » qui suit systématiquement ce genre d'exploit (du hasard) ne puisse être sauvegardé pour être ensuite diffusé ultérieurement devant un parterre de wormistes ébahis. ■

Éric Ernaux



▲ *En dehors des armes, vous pouvez également utiliser des accessoires de déplacement comme ce filin « spidermanien ».*

L'AMIGA SURVIVRA À L'AMIGA !

Ceux qui ont compris ce qu'était l'Amiga, une machine qui doit avant tout son statut de légende aux excellents créateurs qui ont développé des jeux pour elle, se réjouiront qu'une sorte d'« Amiga Spirit » puisse survivre à sa disparition, sérieusement envisageable. Les autres, ceux qui restent figés autour d'une coquille vide avec l'obsession des amateurs de vieilles choses, préféreront râler en condamnant les « chiens d'infidèles » (moi, par exemple) qui osent évoquer la mort de l'illustre bécane. Je vouerais une reconnaissance éternelle à ces derniers (Thierry inclus) s'ils pouvaient se dispenser d'une nouvelle polémique, j'ai renoncé à la cigarette et aux discussions stériles il y a quelques jours et j'aimerais assez ne pas rechuter.

L'avis d'Éric

Dire que nous avons souvent joué à Worms serait un euphémisme. Que de parties avons-nous fait avec alliances, trahisons et vengeances ! Beaucoup. En tout cas suffisamment pour découvrir que je pouvais me montrer mauvais joueur (moi !) devant la chance insensée de Thierry, Didier, Olivier… et beugler des jurons que même Fred (le maquettiste) répugnerait à prononcer. Cela dit, oublions les nombreux « jeu de m… ! » que j'ai pu hurler à l'occasion de sévères défaites. Worms est original, palpitant et « fun ». Bref, génial.

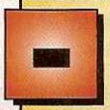
Réflexion

93%

Support: CD

Graphisme	12
Son	16
Animation	15
Durée de vie	18

- Novateur.
- Poilant.
- Génial.



- Décors peu variés.
- « Replay » non sauvés.

Technique : PC 486 DX33 avec 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

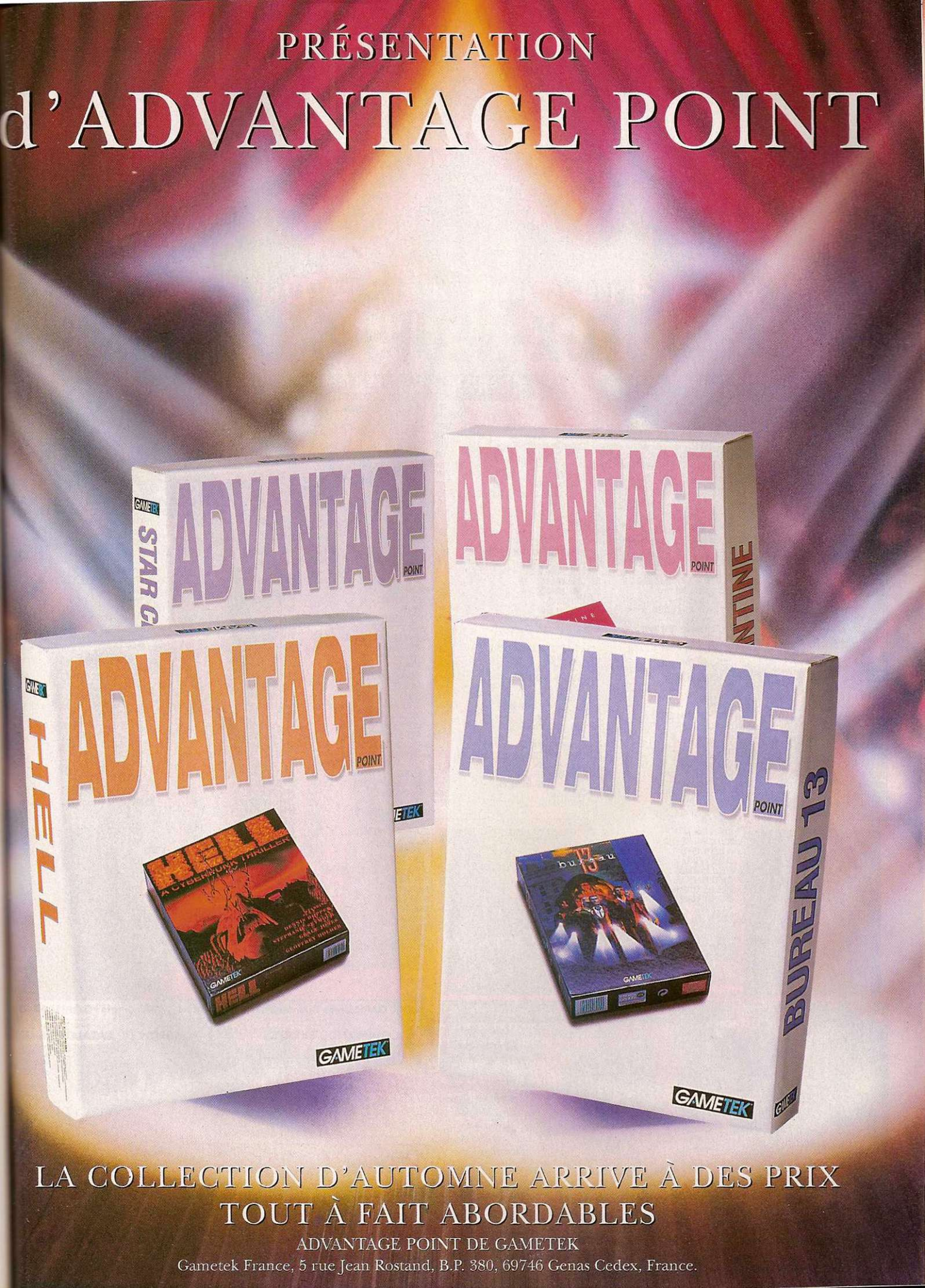
Versions : Amiga 1200.

Testé sur : PC DX2-66Mhz avec 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 300 francs

PRÉSENTATION

d'ADVANTAGE POINT



LA COLLECTION D'AUTOMNE ARRIVE À DES PRIX TOUT À FAIT ABORDABLES

ADVANTAGE POINT DE GAMETEK

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHE

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

NOUVEAU !

AMIENS
19 RUE DES JACOBINS
80000 AMIENS
22 97 88 88

OUVERT DIMANCHE MATIN

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

NOUVEAU !

ST DENIS
Centre commercial St Denis
6 passage Arbaletriers
93000 St DENIS
(1) 42 43 01 01

TOULOUSE
14 rue Temponières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216

OUVERT DIMANCHE MATIN

VERSAILLES
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

NOU OUVERT D LUNDI A

VENT CORRESP
46 rue des Fo
7500
(1) 43

LE NOUVEAU CATALOGUE DE NOEL EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686 - IL EST GRATUIT !

+ 10 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

CD-ROM PC

JEUX PC NEUFS

3D LEMMINGS	349
7 TH GUEST	99
ACTION SOCCER 96	269
AL UNSER JR. ARCADE RACING	279
ALIEN ODISSEY	399
ALIENS	399
ALONE IN THE DARK 2 + 1	399
ALONE IN THE DARK 3 + 1	399
AMAZONE QUEEN	379
APACHE LONGBOW	399
ARMORED FIST	299
ASSAULT RIGS	299
ASTERIX LE DEFI DE CESAR	299
ATLAS DU MONDE	479
BATMAN FOREVER	349
BATTLE ISLE 3	379
BATTLEDROME	199
BIOFORGE	299
BIRDS OF PREY H.C	99
BURIED IN TIME	249
CHAOS CONTROL	299
CHESS CHALLENGE	279
COLLECTION AVENTURE FLASHBACK	269
COMMAND AND CONQUER	369
COMPIL 2 TITRES TITUS FOX	149
CONSPIRACY	99
CREATURE SHOCK	212
DAEDELUS ENCOUNTER	369
DARK FORCES	349
DAWN PATROL	349
DEMOLISHEN DERBY	349
DESERT STRIKE NF	99
DEUS EX MAQUINA	399
DICTIONNAIRE HACHETTE	689
DIG V.F (THE)	399
DISCWORLD VF	369
DRAGONLORE	199
DUNE 2 H.C	99
DUNGEON KEEPER	369
DUNGEON MASTER 2	399
EARTHWORM JIM 1 & 2	299

WIPE OUT
PC 349F

FADE TO BLACK - FLASHBACK 2	369
FIFA SOCCER 96	329
FLIGHT UNLIMITED	399
FORT BOYARD LE DEFI	299
FRONT LINES	349
FULL THROTTLE (US) 249F / (VF)	399
FX FIGHTER	249
GUIGNOLS DE L'INFO (LE JEU)	399
HELL	199
HELL CAB	299
HEXEN (HERETIC 2)	369
HI-OCTANE	299
INDY CAR 2	269
INFERNO	299
INTERNATIONAL MOTO X	299
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	399
IRON ASSAULT	269
ISHAR TRILOGY	249
JUNGLE STRIKE	249
KING QUEST SAGA	249
KING'S QUEST 7	369
LAST DYNASTY	399
LITTLE BIG ADVENTURE	299
LIVE ACTION FOOTBALL	399
LORDS OF MIDNIGHT 3	379
LOST EDEN	249
LOST IN TIME 1&2	249
MACHIAVELLI THE PRINCE	299
MAGIC CARPET 2	369
MARCO POLO	269
MECH WARRIOR 2 NF	369
MICROMACHINE 2 + KIT	329
MORTAL KOMBAT 2	299
MORTAL KOMBAT 3	369
MYST VF	399
NASCAR	299
NBA LIVE 95	269
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 95	349
NIGHT TRAP	349

CD-ROM PC / MAC

ORION CONSPIRACY VF	329
PACK BENEATH/CANNON FODDER	349
PANIC IN THE PARK (VO)	299
PGA TOUR GOLF 96	369
PHANTASMAGORIA V.O	449
PIZZA TYCOON	299
POLICE QUEST 4 - VF	249
POWER DRIVE	199
PRIMAL RAGE	289
PRISONERS OF ICE (C.O.CTHULHU)	299
PSYCHO PINBALL	349
REBEL ASSAULT 2	399
RENEGADE	349
REUNION	199
REVOLUTION X	349
RIDDLE OF MASTER LU (VO)	299
RISE OF THE ROBOTS	299
RISE OF THE TRIAD	249
SHANNARA	349
SHELLSHOCK	349
SIM CITY	99
SIM CITY 2000	349
SIM TOWER	299
SIMON THE SORCERER 2 (VF)	329
SLAM CITY	299
STAR TREK : NEXT GENERATION	399
STRIKER 95	299
SUKHOI SU 27	379
SYSTEM SHOCK	399
T.MEK	299
TEMPTATION	399
TERROR FROM THE DEEP	299
TFX EF 2000	399
THE JOURNEYMAN PROJECT	249
THEME PARK	199
THUNDERHAWK 2	TEL
TIME GATE (SECRET DES TEMPLIERS)	399
ULTIMATE DOOM	229
UNDER A KILLING MOON - VF	299
WING COMMANDER 4	399
WIPE OUT	349
WITCHAVEN	299

COMMAND & CONQUER
PC 369F

JEUX PC-CD OCCASIONS

ALIEN LEGACY	239
CHAOS CONTROL	199
DARKSEED	169
DUNGEON MASTER 2	279
ECSTATICA	199
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	239
GABRIEL KNIGHT	169
HI-OCTANE	199
IRON HELIX	139
LAWNMOVER MAN	199
MAGIC CARPET	249
MYST VO	239
REBEL ASSAULT	139
RETURN TO ZORK	169
SPACESHIP WARLOCK	199
STAR TREK : NEXT GENERATION	279
UNDER A KILLING MOON - VF	199
WINGS OF GLORY	239

JEUX MAC-CD NEUFS

7TH GUEST	349
BURIED IN TIME (VO)	299
CHESS CHALLENGE	299
COLONIZATION	299
DAEDELUS ENCOUNTER	399
DARK FORCES	399
DICTIONNAIRE HACHETTE	689
DOOM 2	399
HARPOON II	349
JUNGLE BOOK	349
L'ENFER DU JEUX (800 SHAREWARE)	249
LODE RUNNER	349
MARATHON	399
MYST V.F	449
NIGHT TRAP	349
POLICE QUEST 4	369
SPECTRE VR	349
SYSTEM SHOCK	369
WING COMMANDER 3	369

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIE MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BIT

CD-X CHARME

JEUX / IMAGES PC - NEUFS

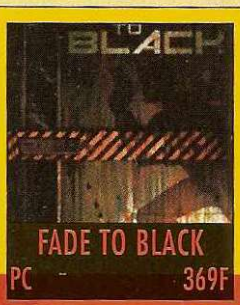
BORN TO LOVE	149
BOX OF X 1, 2 OU 3	199
CALIFORNIA CALENDAR SUPERSTARS	249
CHEEKY CHICS	199
CLIMAX	199
CLUB 69	149
DESIRS & PERVERSIONS 1, 3, 4, 5 OU 6	199
ERUPTION	199
EXOTIC EXTASY	199
EXTREME GAIL	149
FANTASMES A LA CARTE (ELODIE)	249
GIRLS DELUXE	149
HEAD TO HEAD	199
INTERVIEW DE PAULINE	399
LE JEU DE L'OIE	295
LOVE PYRAMID	289
LUSCIOUS LIPS	199
NAUGHTY PUSSIES	149
PARTY TIME	199
PINK SHEETS	149
PLAISIRS SOLITAIRES	249
PLEASURE ISLAND	149
PORN ASSYLUM	149
PORNMANIA 2	249
PUSSY GALORE	199
RED HOT	199
ROPES & CHAINS	99
SEX CASTLE	289
SEX MOTEL	249
SEXY ZAPPING	249
TIGHT SQUEEZE	199
TOP HEAVY	199
UP AND DOWN LOVE	279
WET DREAMS (MOVIE)	199

JEUX /IMAGES PC & MAC - NEUFS

AMERICAN BLONDES	169
ASIAN PALATE 2	249
BABY'S GOT BUTT	199
BRIGITTE LIVE N°1	399
CYRANO	289
DREAM MACHINE	249
EROTIC GAMES SAMPLER	39
GANGBANG AT THE OK CORRAL	199
IMMORAL COMBAT	289
INFERNO	199

INTERACTIVE DRAGHIXA	
INTERACTIVE TABATHA	
JET STREAM	
LIPSTICK LESBIANS	
MADDAM'S FAMILY	
MIKKI FINN	
MURPHIE'S BROWN	
NEW MACHINE SIX PACKS	
NEW WAVE HOOKERS	
NIGHT TRIPS II	
NIPPON OBSESSIONS - MANGA	
PERVERTED BABY SITTERS	
PRIVATE VIDEO MAGAZINE 1	
SAFE SEX : GAY MAN'S GUIDE	
SAM BOTTE (LES HISTOIRES..)	
SEA SEX & SURF	
SEX THERAPY	
SEYMORE BUTTS 2 - BRIANNA	
SORDID STORIES	
SPACE SIRENS 2	
STAR TRIQUE - POWERSCOPE VOL 1	
STRAIGHT AS	
STRANGE SEX IN STRANGE PLACES	
SUPER CYBERSEX	
TRACI - I LOVE YOU	
UROTSUKIDOJI	
VAMPIRE'S KISS	
VIDEO PHONE	
VIRTUAL ESCORT	
VIRTUAL VALERIE 2	
WOMAN TO WOMAN	

MORTAL KOMBAT 3
PC 369F



FADE TO BLACK
PC 369F

NIPPON OBSESS
PC/MAC

LIVRAISON COURSE EXPRESS*

Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT !

Téléphone (1) 43 290 290 — **3615** SCORE GAMES — **SCORE GAMES** 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — **FAX** (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE DE NOEL GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 29

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRA**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Machine	Neuf	Occase	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mand

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

INVASION DU TROISIÈME TYPE...

THE RAVEN PROJECT

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

THE RAVEN PROJECT A ÉTÉ CONÇU PAR CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT, L'ÉQUIPE DES CRÉATEURS DE MEGARACE ET DE DRAGON LORE.

74, RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX
TEL. 99 87 58 87
DISTRIBUE PAR UBI SOFT

L'ACTION SE DÉROULE DANS UN SAN FRANCISCO FUTURISTE.
ENVAHIE PAR LA RACE ALIENNE ANCIENNE, LA TERRE LUTTE POUR SA SURVIE. VOUS VOUS JOIGNEZ À UNE FORCE REBELLE DÉTERMINÉE À SURVIVRE ALORS QUE LA FIN DU MONDE APPROCHE. VOTRE MISSION EST DE COMBATTRE L'ENNEMI À BORD DE VOTRE VAISSEAU.

LES CARACTÉRISTIQUES D'UN HAUT NIVEAU TECHNOLOGIQUE :

- TROIS TYPES DE SCÉNARIOS TERRIFIANTS.
- DES SCÈNES VIDÉO.
- SIMULATEUR DE VOL EN 3D, GRAPHISMES CALCULÉS EN TEMPS RÉEL, 15 IMAGES PAR SECONDE.
- LIBERTÉ DANS LE DÉPLACEMENT DU JOUEUR, DIALOGUES AVEC LES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE,
- ENTRAÎNEMENT DANS LE SIMULATEUR VIRTUEL.

DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE PC CD ROM

COPYRIGHT © 1995 CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. COPYRIGHT © 1995 MINDSCAPE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MINDSCAPE IS A REGISTERED TRADEMARK, ITS LOGO, AND THE RAVEN PROJECT ARE TRADEMARKS OF MINDSCAPE, INC. IBM IS A REGISTERED TRADEMARK OF INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES CORP. ALL OTHER PRODUCT NAMES ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE HOLDERS AND ARE HEREBY ACKNOWLEDGED.

EF 2000

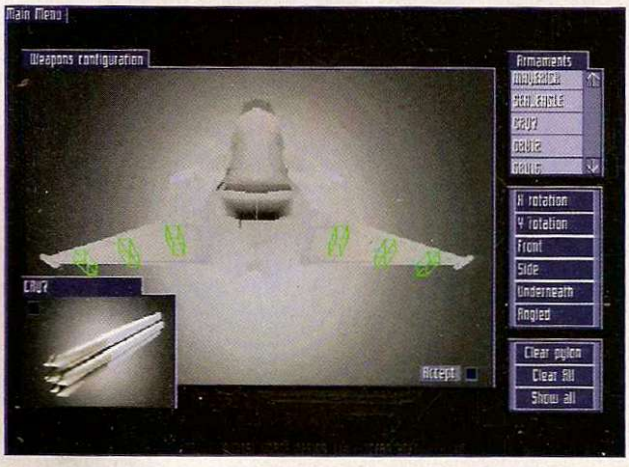
Le virtuose du vol virtuel

Cela fait déjà plusieurs mois que l'on vous fait saliver sur ce simulateur de vol, qui pourrait bien devenir la nouvelle référence du genre. Enfin le voilà, et ses réacteurs à peine chauds, nous nous sommes précipités dans le cockpit de l'Eurofighter pour vérifier s'il tenait toutes ses promesses !

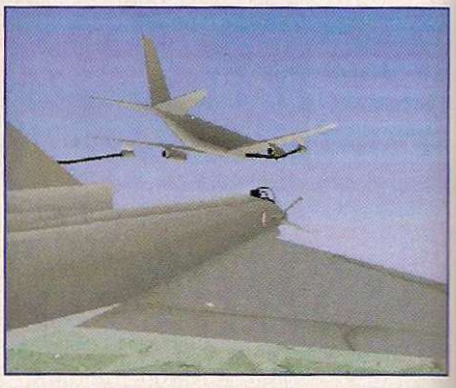
▲ *Gros plan sur votre Eurofighter. On jurerait que le pilote est en train de vous regarder !*

Digital Image Design s'est déjà illustré dans le domaine de la simulation avec des hits comme TFX ou Inferno, caractérisés par une vitesse d'animation impressionnante. Mais alors que TFX était une sorte d'hybride mi-arcade mi-simulateur, DID a cette fois changé son fusil d'épaule. En effet, pour leur dernier produit, ils ont pris le temps de développer un véritable simulateur ! Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, rappelons que EF 2000 se base sur les caractéristiques réelles du prototype de l'Eurofighter, au niveau du modèle de vol, de l'instrumentation, et des systèmes d'armement. Fidèle au point que certains facteurs ont dû être faussés par les programmeurs pour des raisons de secret défense ! Sur cette base hyperréaliste, vos escadrilles d'Eurofighters évoluent dans un scénario fictif mettant en scène les forces de l'OTAN et l'armée russe au-dessus des paysages de l'Europe du Nord, fidèlement reproduits à partir de données satellites. Le jeu propose sur ce terrain de quatre million de km² plusieurs types de missions : le combat rapide vous place, vous et plusieurs ailiers, immédiatement dans divers engagements aériens, face à un nombre impressionnant d'appareils ennemis. Mais, même ces missions vous demandent de bien connaître l'armement de l'avion, à défaut de savoir décoller et atterrir, et vous devrez bien passer à un moment ou à un autre par les groupes de missions indépendantes qui vous permettront justement de vous familiariser avec votre nouveau joujou. Vous accédez alors à un véritable programme d'apprentissage, en commençant par les bases (décoller, at-

▲ *Prêt à tirer ! Cet hélico n'attend plus que votre missile pour devenir tout feu tout flamme !*

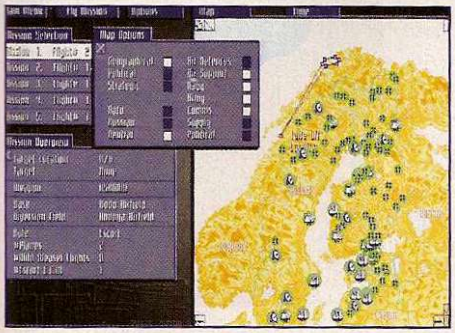


▲ *Pour chaque mission, tout un arsenal vous attend pour annihiler tout ce qui bouge sur terre, sur mer et dans les airs !*

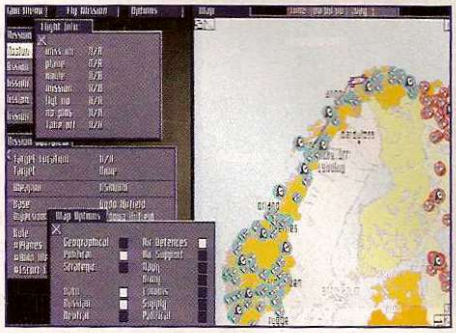


▲ *Pour les missions à longue distance, un ravitaillement en vol s'impose. Mais l'accrochage est difficile !*

L'EUROFIGHTER PART EN CAMPAGNE



Outre les nombreuses missions différentes que vous pouvez choisir pour chaque tranche de huit heures de jeu, la carte vous apporte de nombreuses informations sur les défenses antiaériennes ou les aéroports que vous risquez de survoler. Un coup d'œil dessus avant de sauter dans le cockpit peut vous éviter quelques mauvaises surprises !

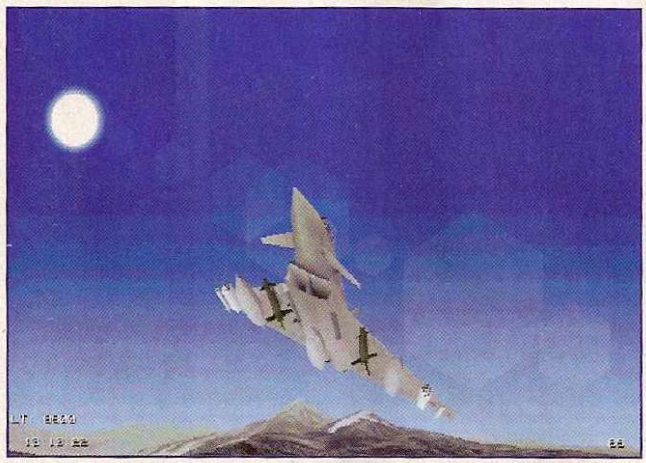


▲ *L'atterrissage est grandement facilité par ces rectangles qui vous donnent la trajectoire idéale.*

terrir, ravitaillement en vol). Si le cœur vous en dit, vous pourrez voler sans vous inquiéter de vous faire trouer la carlingue au-dessus d'endroits remarquables de la carte, comme St Petersbourg, les fjords, les glaciers, et bien d'autres encore. Mais si vous ne vous êtes pas trompé de soft, vous aurez

Le réalisme poussé à l'extrême !

rapidement envie de maîtriser l'armement de l'EF 2000. Ceci est rendu possible par une succession de missions simples utilisant chaque arme l'une après l'autre. Ensuite, vous pourrez toujours appliquer le tout dans des missions plus complètes face à des escadrilles de Migs ou prenant pour cibles des objectifs terrestres variés. Cet ensemble devrait déjà pouvoir vous tenir occupé plusieurs jours ! Mais bien sûr, tout ceci ne vise qu'à vous préparer à survivre dans une campagne à grande échelle ! Le mode campagne vous projette dans une bataille titanesque où vos réussites et vos échecs joueront, vous vous en doutez, sur l'issue finale. Durant un peu moins de quinze jours vous pourrez effectuer jusqu'à trois sorties par jour, selon vos envies du moment. Car le choix ne manque pas, ce sont plus d'une vingtaine de missions différentes qui vous sont chaque fois proposées ! En fait, que vous y participiez ou non, la bataille se poursuit en temps réel, vous proposant toutes les huit heures de participer à une des nombreuses missions de patrouille, d'escorte, de bombardement, d'interception, etc. planifiées par l'intelligence artificielle de l'ordinateur. Si vous ne souhaitez pas vous jeter d'emblée dans la gueule du loup, de nombreux filtres sur la carte vous permettront d'évaluer les défenses antiaériennes et l'activité de chasseurs ennemis dans le secteur que vous devrez survoler. Vous pouvez même rester en spectateur et regarder le ballet des escadrilles sur la carte pendant une période. Une constatation s'impose, ça fait beaucoup de monde ! Le même réalisme se retrouve dès que vous entrez dans le cockpit : votre base aérienne bourdonne d'activité, et vous devez souvent attendre votre tour avant de pouvoir vous présenter sur la piste ! Dans les airs, vous croiserez de nombreuses escadrilles en patrouille ou se dirigeant vers leurs objectifs. Si vous rencontrez des avions ennemis et craignez d'avoir le dessous, vous pouvez demander de l'aide à une patrouille alliée avoisinante si elle

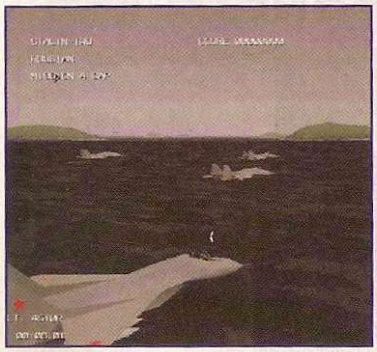


▲ *Admirez les effets de lumière sur cet Eurofighter, parti vu son ordonnance pour une mission d'attaque au sol.*

▲ *May Day ! May Day ! Les graphistes ont poussé les détails jusqu'à montrer les dommages que subit votre appareil.*

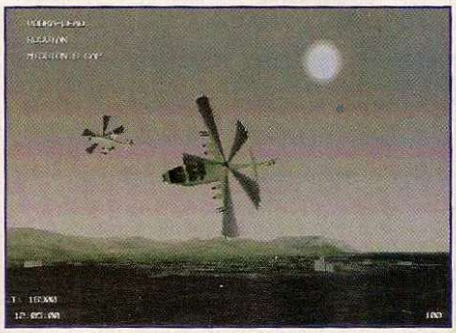
▲ *Voici votre cockpit virtuel en vue grand angle. Plus pratique pour repérer un ennemi que pour lire les instruments.*

▲ *Aïe ! Il semblerait, vu l'état de vos écrans, que votre avion ait légèrement souffert... (VGA)*



Ils sont tous là !

Du monde, vous aurez l'occasion d'en voir durant vos campagnes car presque tout ce qui vole semble avoir été modélisé : côté russe, cela va du Mig 21 au Su 35. Côté OTAN, on retrouve tous les chasseurs et bombardiers américains (y compris le F-117 et le F-22), anglais, et même suédois. Je ne les ai pas vus, mais on devrait même trouver un ou deux Rafale sur une base perdue ! Et je ne parle pas des transports, avions radar et ravitailleur, hélicoptères de combat et de transport... Au sol, sur mer ou dans les airs, plus de 2000 objets ont été modélisés !



est effectivement disponible. L'impression de faire partie d'un tout cohérent est totale ! Vous pouvez concentrer votre effort de guerre sur un secteur particulier pendant quelques missions, en réduisant d'abord les défenses sur terre et dans les airs avant de bombarder un objectif stratégique ainsi exposé. Tous les événements, comme la destruction d'avions et de bâtiments à terre, ont une influence sur la suite de l'affrontement général. Dans ce maelström, vous et vos ailiers (de 1 à 3 selon les missions) devez tirer le meilleur parti possible de votre avion dans toute situation. Grâce à un arsenal de missiles de très longue à très courte portée, votre Eurofighter se voit considérablement avantagé dans le combat aérien. Vous, en tant que pilote, disposez aussi d'un système de vue complet propre à vous donner une idée relativement précise de la situation au cœur de la mêlée. La vue plein écran affiche le radar ainsi que le radar passif vous informant des menaces aux alentours. La vue « cockpit virtuel », qui simule votre visière de casque, vous permet de locker les avions proches, amis ou ennemis, ou les missiles se dirigeant sur vous. Avec un peu d'entraînement, ces outils vous permettent d'engager un combat rapproché avec de bonnes chances de succès. De plus, vous pouvez choisir des consignes tactiques parmi tout un menu pour utiliser vos ailiers dans des attaques élaborées. Si on atteint le nirvana dans le combat air-air, l'attaque de cibles au sol s'avère plus problématique. Il est relativement facile de détruire des grands bâtiments à l'aide de bombes à guidage laser, mais de petites cibles comme les tanks où les SAM sont très difficiles à repérer au sol, l'EF 2000 ne disposant pas de radar au sol. Et comme dans la réalité, ils sont très difficiles à repérer visuellement (à moins de tricher en retirant les textures momentanément !). Malgré tout, toutes ces armes se comportent de manière convaincante, et on tire une grande satisfaction d'une mission bien remplie.

▲ *Centre.*

▲ *Droite.*

LE COCKPIT PAR LE DÉTAIL

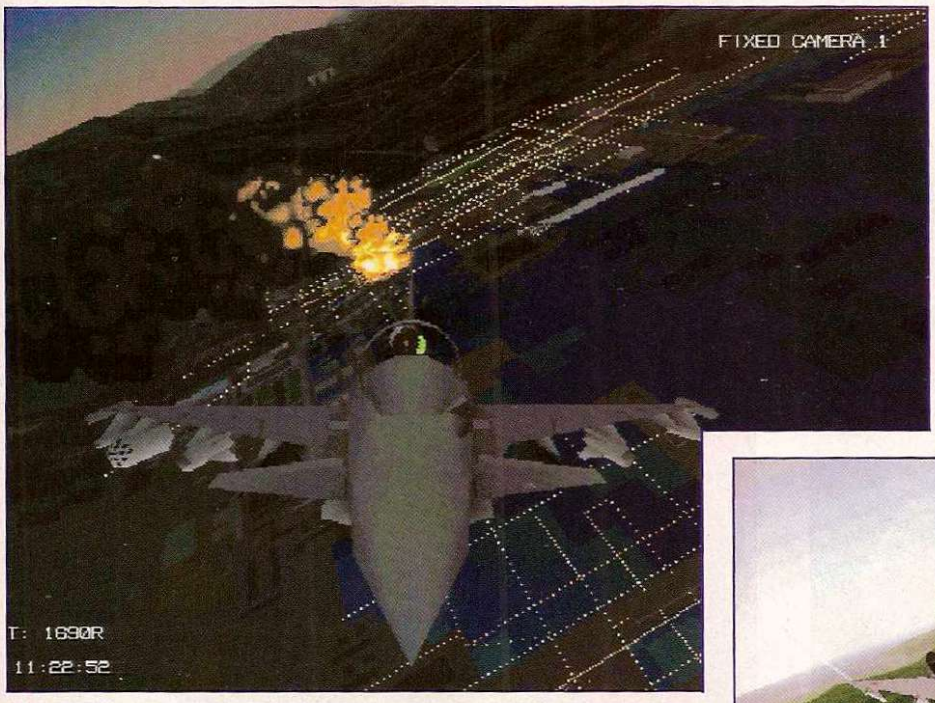
Votre cockpit dispose de trois écrans multifonctions qui vous permettent d'accéder à de nombreuses informations. Le MFD de gauche gère les modes radars, celui du milieu la carte tactique et la vue TV laser, et celui de droite gère le radar passif, l'autopilote et les différents systèmes de votre avion. On peut se promener aisément entre ces éléments du cockpit et les manipuler avec la souris.

▲ *Gauche.*

▲ *Vue d'ensemble.*

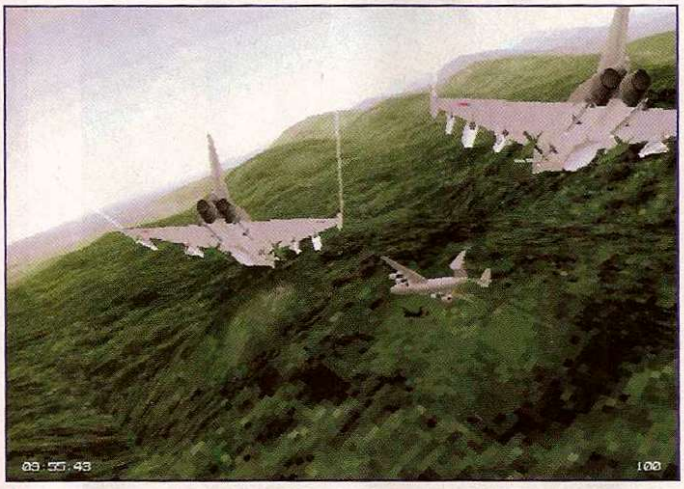
Rase-mottes sur la Norvège

Comme dans la réalité, vous serez souvent amené à voler très bas pour éviter d'être détecté par les radars ennemis. Et c'est justement dans ce genre de configuration que les moteurs 3D tirent en général le plus la langue. Comment EF 2000 s'en sort-il, alors qu'on nous avait promis des merveilles de fluidité ? Pour résumer, mieux que les autres, mais



▲ *Mission accomplie ! Les explosions, sur terre comme dans les airs, sont tout simplement magnifiques.*

▲ *Vu les dégâts infligés par votre escadrille à cette base aérienne, elle ne servira plus avant la fin de la campagne.*



▲ *Ces deux transports russes forment pour vous et votre ailier des cibles faciles. Attention à une escorte éventuelle !*

sans plus ! Sur un Pentium 90, doté d'une carte graphique très performante, le SVGA affiche en moyenne une dizaine d'images par seconde. Au vu du nombre d'avions en l'air à chaque instant et de

Un nombre de missions infini !

la finesse des textures, ce chiffre est déjà un exploit, mais on est loin des vingt images par seconde promises lors du développement. En clair, la majorité d'entre nous se rabattra sur le VGA, qui malgré tout offre un des plus beaux graphismes qu'il soit donné de voir dans les simulateurs actuels. Mais pour ceux qui souhaitent un minimum de fluidité en dessous du Pentium, il faudra en plus se résigner à enlever les textures. Dommage, on attendait un miracle de la part de DID, mais ils avaient probablement placé la barre un peu trop haut ! Au niveau sonore, les voix et bruitages digitalisés s'avèrent très convaincants, si l'on fait exception de la musique, qui risque de chatouiller désagréablement vos tympans assez rapidement. Comme promis, l'option multijoueurs est présente, mais pour l'instant uniquement en mode réseau, et avec un maximum de huit joueurs. En revanche, l'option deux joueurs par câble ou par modem ne sera pas encore implémentée lors de la sortie du produit. Nous vous tiendrons au courant pour savoir quand et (surtout !) comment elle sera disponible, mais les programmeurs auraient peut-être pu retarder la sortie du produit le temps d'y inclure toutes les options prévues ! Mais malgré les problèmes de l'animation - on pouvait s'y attendre - et du mode multijoueurs, on peut affirmer qu'EF 2000 tient ses promesses et occupe sans conteste la première marche du podium des simulateurs de combat. ■

Frédéric Marié

▲ *Votre escadrille d'Eurofighters se prépare au décollage pour effectuer une nouvelle mission. La routine, quoi !*

Simulation

90%

Support CD

Graphisme	17
Son	15
Animation	15
Durée de vie	18

- Le cockpit virtuel.
- Variété des situations.
- Les détails graphiques.

- Pentium nécessaire.

Technique : Minimum 486 DX2, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom 2X. Pentium, 8 Mo de Ram et carte vidéo rapide vivement conseillés.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom 4X, carte vidéo PCI chip S3.

Environ 400 francs

L'avis de Fred

J'ai retrouvé pour la première fois depuis la sortie de Falcon 3 la sensation de voler au-dessus d'un vrai champ de bataille. La richesse de l'environnement est telle que vous pourrez passer de nombreux jours - et de nombreuses nuits ! - en l'air et toujours découvrir de nouvelles situations. Et même si l'animation n'est pas aussi fluide que ce qu'on espérait, EF 2000 dépasse quand même tous les simulateurs actuels sur PC en matière de qualité graphique et de réalisme de vol. Un simulateur exigeant, mais à piloter sans modération !

Internet 95

16 - 17 novembre 1995
journées professionnelles

18 novembre 1995
journée grand public

CNIT - Paris La Défense

Le premier salon Internet français

une exposition

des conférences

un cybercafé

Informations :
Nathalie Sergent - (1) 49 88 63
e.mail : nsergent@pressimage.fr
Contact commercial :
Laurent Lyard - (1) 48 59 13 1

Un tarif d'entrée préférentiel de 35 F (au lieu de 50 F) vous sera accordé en échange de ce coupon dûment rempli.

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : .....**Ville :** .....

Votre ordinateur : ❒ Mac ❒ PC

Vitesse de votre modem (bps) : ❒ 9600 ❒ 14400 ❒ 28800

Votre provider Internet actuel : .....

GEN4

SAMOURAI

Présente

MAD PARADOX

IT'S NOT A GAME, IT'S AN ADVENTURE

BIENTOT DISPONIBLE SUR PC
DISK & CD-ROM

SAMOURAI GROSSISTE
TEL : (1) 69 52 40 40
FAX : (1) 69 52 17 68

ASCENDANCY

Chronique martienne

Après Caesar 2, un excellent soft de gestion/stratégie dont nous vous avons abondamment narré les qualités lors du précédent numéro, voici Ascendancy, un remake spatial de Civilization autrement plus classiouze. Réagis Microprose, ton monopole se nécrose !

▲ *Ascendancy vous propose évidemment une scène cinématique d'introduction : ici, un zekuryblork... euh, à moins que ce soit un ylmioarf... bref, un alien.*

Disons-le tout de suite et sans détour, il vous sera impossible dans ce jeu d'incarner un humain avec une tête, deux bras, deux jambes, un cerveau de 1,5 kg et tout l'équipement morpho-physiologique nécessaire à la reproduction de l'espèce. Tout au plus, pourrez-vous jouer une créature vaguement humanoïde... avec un œil démesuré en guise de visage. Pour le reste : formes gazeuses, insectes bizarroïdes, rats « hypercéphales »... vous avez le choix entre 21 peuples différents pour mener à bien votre conquête de l'univers. Chacun de ces peuples possède un pouvoir spécial ainsi qu'une condition de victoire cachée liée à sa « mentalité ». Cela dit, tous partagent deux objectifs avérés (éradication des autres espèces ou colonisation des deux-tiers des systèmes) et passent donc globalement par les mêmes modalités d'expansion : établir des colonies, accroître leurs connaissances scientifiques pour avoir accès à de nouveaux équipements (infrastructures, vaisseaux et armes), combattre certaines espèces, établir des alliances avec d'autres... Ces principes de jeu ne sont pas révolutionnaires, puisqu'on retrouve ici les grandes lignes de Civilization (Microprose). En revanche, la réalisation d'Ascendancy et sa richesse le propulsent en tête des softs du même genre, loin devant Master Of Orion (toujours Microprose).

▲ *Juste avant de vous lancer à la conquête de l'univers, le soft vous présente les caractéristiques de votre espèce.*

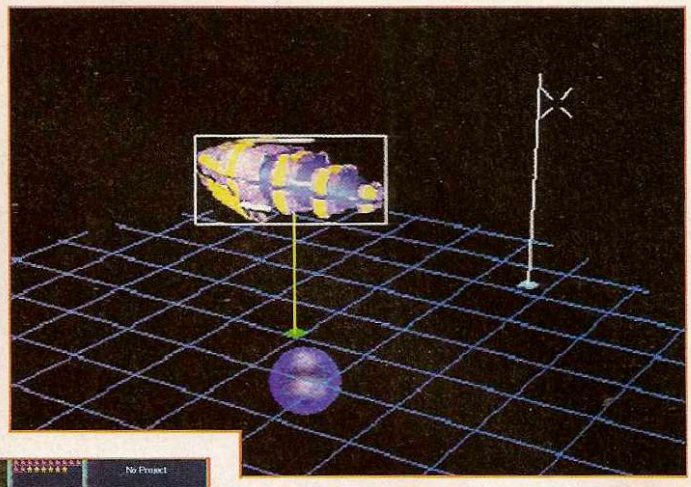
▲ *Équipez votre vaisseau vous-même. Avec les soixante éléments disponibles (lorsque vous maîtrisez toutes les sciences), vous n'avez que l'embarras du choix.*

Architecture planétaire

Mais commençons par le début. Vous avez choisi une espèce ? Sélectionnez maintenant un nombre d'opposants (ordinateur exclusivement), la densité de l'univers en nombre de systèmes planétaires et les conditions atmosphériques (de mauvaises à favorables). Vous commencez avec deux pauvres individus, dans une pauvre base, sur une pauvre planète. Pour l'instant, tout voyage spatial vous est impossible : vous ne disposez pas des connaissances scientifiques qui vous le permettraient. La première phase du jeu consiste donc à mettre en place des infrastructures afin de développer population, industrie et sciences. L'accroissement du taux d'industrialisation d'une planète ré-

▲ *Un écran vous permet de consulter rapidement l'ensemble de vos planètes (il en existe également un pour vos vaisseaux).*

▲ Une scène de combat spatial : les bruitages et les effets graphiques, quoique un poil minimalistes, sont très réussis.



Les concepteurs ont résolu le problème du ▲ déplacement en 3D : un clic pour déterminer la destination du vaisseau sur un plan horizontal, un autre pour fixer sa hauteur.

duisant les durées de construction de tout nouvel équipement, commencez donc par lancer les travaux d'une usine : soit trente jours ! Certes, Ascendancy n'est pas en temps réel mais cela fait long quand même. Revenez à l'écran « univers » et faites défiler les jours… stop, une fenêtre s'affiche : votre usine est construite, vous apprenez par la même occasion que votre population compte un citoyen supplémentaire. Retour à la planète. Une deuxième usine ? Ok, cette fois-ci, quinze jours, c'est déjà plus raisonnable. Chaque équipement nouveau mobilise un individu, il ne vous en reste donc plus qu'un.

Fly to the sky

Développez maintenant la qualité de vie de votre planète, celle-ci est au plus bas et désormais votre population stagne : la construction et l'entretien d'un « agriplot » mobilise votre dernier habitant oisif mais relance la procréation (yeah !). Bientôt, une nouvelle âme. Pour ne pas freiner l'extension démographique, bâtissez immédiatement des zones d'habitation. Tiens, le jeu vous signale que vous avez acquis un savoir supplémentaire (donc la possibilité de construire des équipements jusqu'alors inconnus) et qu'il serait opportun de sélectionner un nouvel axe de recherche. Soixante-dix jours pour obtenir un nouveau savoir ! Le moment est venu de développer les infrastructures scientifiques : construisez un laboratoire pour réduire (un peu) les temps de recherche. Après trois ans de gestion per-

▲ Grâce au tutorial ou à l'aide directe en cours de jeu (genre bulles d'aide Mac ou Windows), les premiers pas du joueur s'effectuent sans douleur.

tinente de votre planète-mère, vous avez acquis les technologies vous permettant de construire des vaisseaux spatiaux et ainsi partir à la conquête de

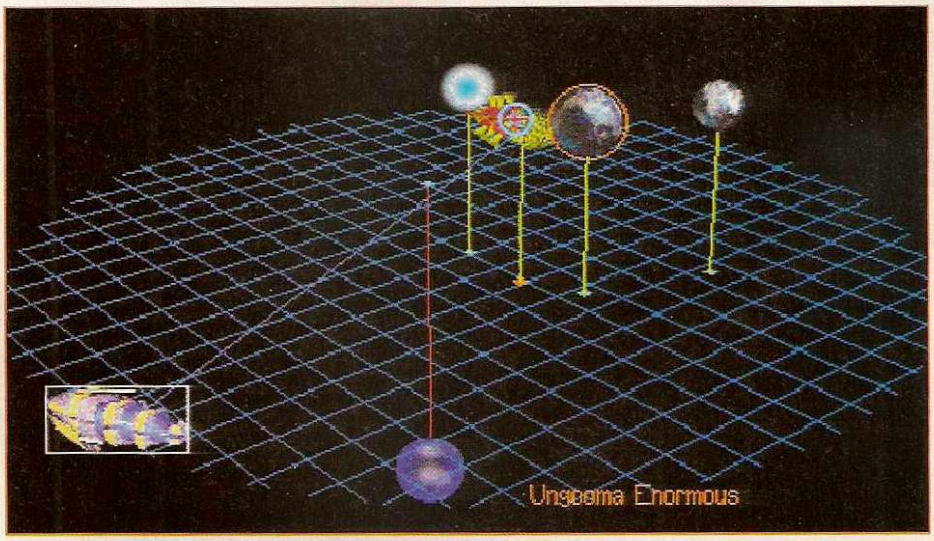
Gérez l'expansion planétaire de votre espèce

l'univers. Armes multiples, réserves d'énergie, boucliers magnétiques, propulseurs… après avoir sélectionné fébrilement l'équipement de votre vaisseau, vous attendez qu'il soit opérationnel et lui faites immédiatement quitter l'orbite de la planète. Passez à l'écran « système planétaire », une vue en 3D isométrique zoomable et pivotable à merci. Votre vaisseau est là, attendant les ordres. Un clic sur le vaisseau, un autre sur une bulle de trajet inter-spatial, et votre vaisseau part vers un autre système planétaire.

Vrais combats spatiaux

Après quelques jours de voyage (que vous mettrez à profit pour lancer la construction d'un autre vaisseau), il atteint enfin sa destination. Chic, un vaisseau ennemi ! Approchez-vous de lui pour être à portée de tir, sélectionnez une arme parmi les équipements disponibles, cliquez sur la cible, une boule part et heurte le vaisseau adverse qui riposte immédiatement : un « grizouillis » sur mon vaisseau indique que mon bouclier de force a absorbé le coup. Re-tir, re-dégats. Cette fois-ci, le pilote ennemi préfère dématérialiser son bâtiment avec un bruit bizarre : sans doute un pouvoir spécial que ne maîtrise pas mon espèce. Bon, que faire maintenant ? Oh, une planète ennemie ! Vous détruisez consciencieusement ses boucliers orbitaux, puis en-

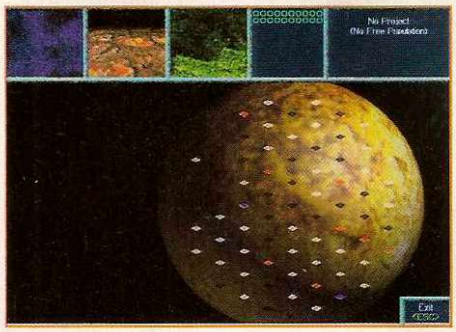
▲ L'écran « diplomatie » : échange de sciences ou d'informations sur l'univers, alliances ou déclaration de guerre, ou encore déclaration de guerre, et même déclaration de guerre.



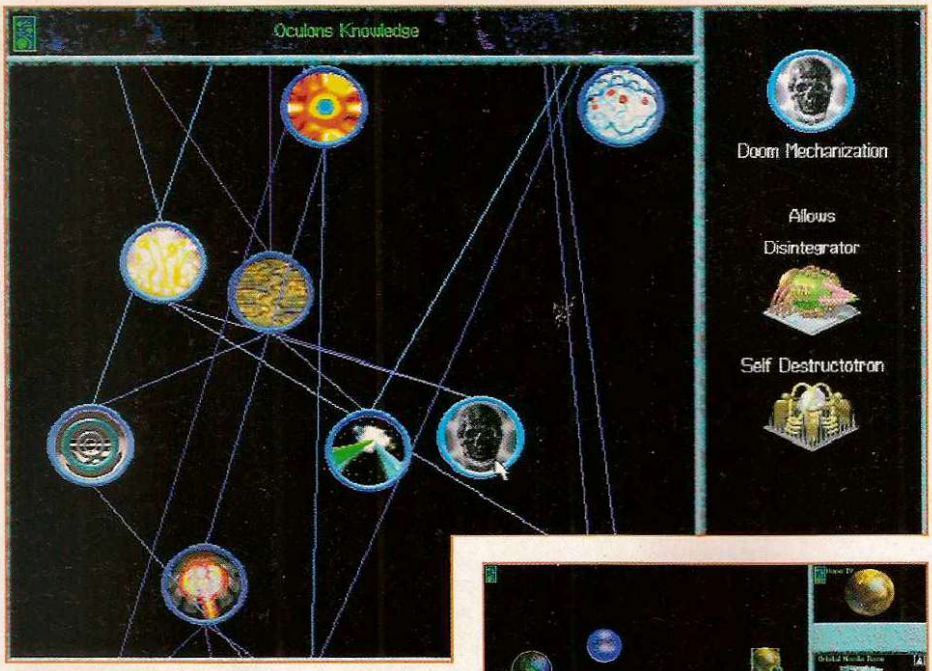
▲ L'interface de tir : vous choisissez d'abord une arme à droite puis vous sélectionnez directement la cible dans la fenêtre « système planétaire ».

▲ *Configurez une nouvelle partie en choisissant votre espèce, la taille de l'univers, le nombre de belligérants, les conditions climatiques...*

trez dans son atmosphère pour ensuite l'attaquer à l'aide d'unités d'invasion (deux sont éliminées lors de l'opération). Désormais, elle est à vous. Certes, vous auriez pu entrer en contact avec les représentants de l'espèce rencontrée, contracter une alliance avec eux (boîte de dialogues préfabriqués) et coloniser une planète vierge mitoyenne, mais votre éthique personnelle vous l'interdit (d'autant qu'en envahissant une planète ennemie, vous récupérez toutes les infrastructures existantes). Comme vous avez autre chose à faire que de vous occuper du développement de cette planète, vous sélectionnez le mode « gestion automatique » et zou, on the road again !



Ci-dessus, une planète avant colonisation. Les carrés de couleur indiquent les emplacements favorables à telle ou telle infrastructure : blancs pour les habitations, rouges pour les industries, etc. Ci-dessous, la même planète, mais après développement par mes soins.

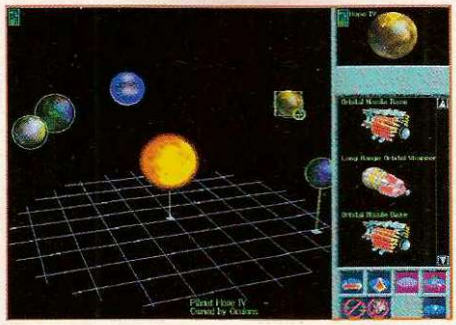


▲ *À chaque science correspond 1 à 3 nouveaux d'équipements. Sélectionnez vos axes de recherche sur cet arbre des évolutions en fonction de vos priorités.*

Civilization en déclin

Reconnaissez qu'avec de vraies phases de combats, plus de cinquante sciences accessibles (et 100 équipements différents), de superbes graphismes SVGA, des musiques très variées (thèmes « Ushuaïens », sonorités aquatiques, etc.), d'excellents bruitages futuristes, un système d'aide en cours de jeu bien conçu... Civilization est bousculé (après presque cinq ans d'hégémonie, remarquez...). Même la dimension « stratégie militaire » est plus riche. En effet, comme les systèmes planétaires forment un réseau (avec des passages obligés), une stratégie offensive et défensive cohérente passe par le contrôle des systèmes qui concentrent le plus de passages intergalactiques. Bref, un jeu passionnant, parfaitement réalisé, que seule sa relative absence d'originalité éloigne du GEN d'Or. ■

Éric Ernaux



▲ *À chaque nouvelle partie, le soft génère un univers, avec ses planètes, ses routes inter-systèmes, ses espèces bizarroïdes... d'où une grosse durée de vie.*

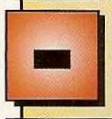
Gestion/stratégie

84%

Support CD

Graphisme	17
Son	15
Animation	13
Durée de vie	18

- Finition impeccable.
- Richesse globale.
- Intérêt, durée de vie.



- Pas très original.
- Insomnies ludiques.

Technique : PC 486 DX avec 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90 avec 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Environ 400 francs

L'avis d'Éric

Un jeu EN FRANÇAIS riche, intéressant, esthétique, et doté d'une énorme durée de vie ! Si je me laissais aller à esquisser un début d'enthousiasme, je dirais que « c'est le panard total » : chaque partie dure des plombes et vous avez immédiatement envie d'en recommencer une autre dans un nouvel univers (généré aléatoirement), avec une autre espèce, en utilisant certains équipements négligés jusqu'alors, en mettant en œuvre d'autres stratégies... le seul jeu (après Warcraft) à m'avoir entraîné jusqu'à 6h30 du matin sans la moindre fatigue !

DES TITRES LÉGENDAIRES À UN PRIX MAGIQUE !

SierraOriginals

La mémoire des meilleurs jeux informatiques

Aux origines était le son...

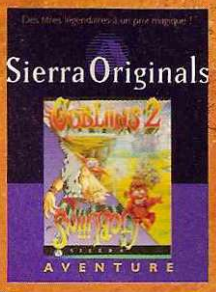
Puis il y eut le texte...

L'image...

Et enfin... la Collection SierraOriginals, un concentré d'intéractivité sur CD ROM

Partagez notre histoire pour 99Frs seulement !

ACES OVER EUROPE

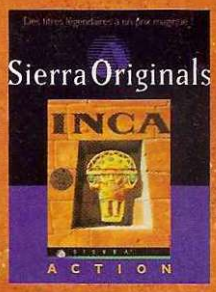


GOBLINS 1 et 2

LOST IN TIME

KING'S QUEST VI

SPACE QUEST IV



INCA

Oui, je désire recevoir gratuitement le catalogue SierraOriginals

Nom :
Prénom :
Adresse :
Cp : Ville : Pays :

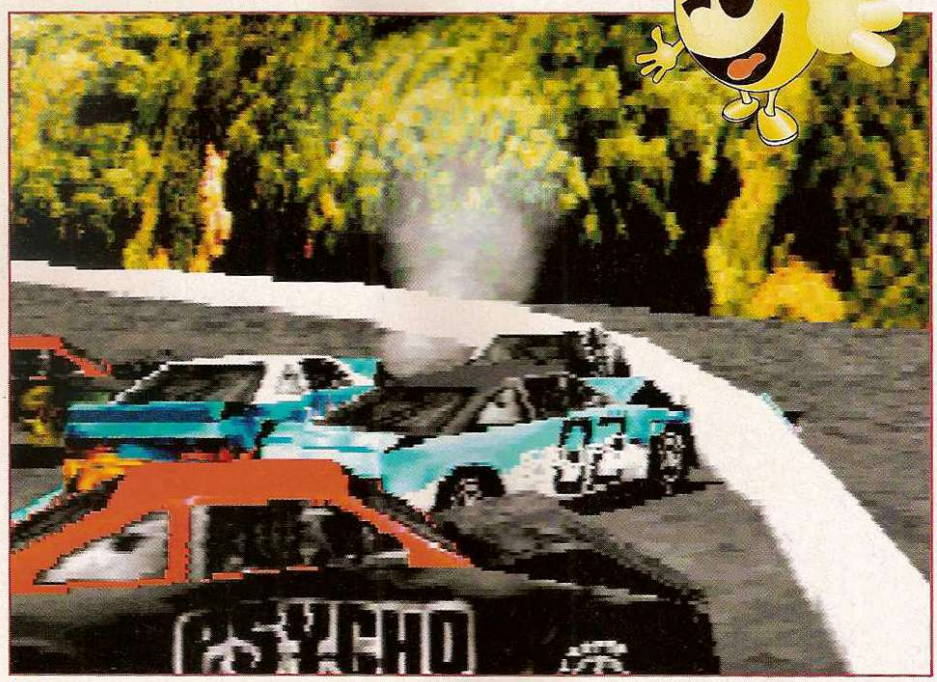
à découper et à retourner à : Coktel Sierra - Service Consommateurs
Tertiaire de Meudon - Vélizy Zl. Bât le Newton - 25 rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon-La Forêt Cedex. - Tél : 46.01.46.00. Fax : 46.31.71.72

machine ▶ PC CD-Rom | éditeur ▶ Sony Interactive | date de sortie ▶ Disponible

DESTRUCTION DERBY

Bang Gang à 16 !

Déjà sorti sur la console Sony PlayStation, cette simulation de stock-car a fait l'objet d'un merveilleux travail d'adaptation sur PC. Loin des plaisirs purs des fans de Formule 1 ou d'Indycar, retrouvez le plaisir des auto-tamponneuses à la puissance mille. Pour une fois que l'on peut froisser de la tôle sans aucun risque, on ne va pas s'en priver !

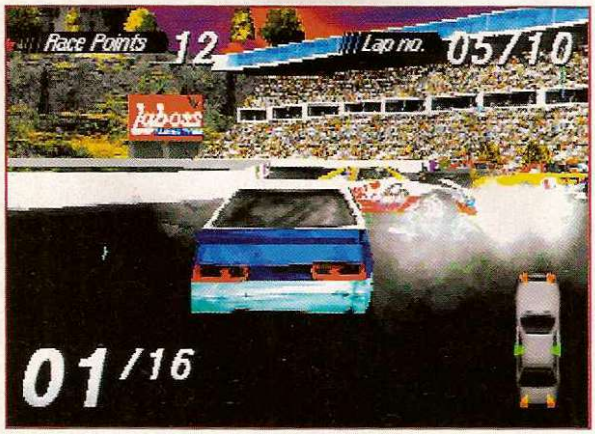


▲ *Se laisser coincer contre la paroi du « Bowl » est une erreur qui se paye généralement très cher !*

Alors que certains s'échinent désespérément à passer leur permis de conduire, d'autres semblent tout faire pour le perdre. Merci à Psygnosis qui nous fournit un échappatoire à la hargne automobiliste maladive de l'être humain. Destruction Derby permet à 1 ou 2 joueurs (jusqu'à 16 dans sa version upgrade début 96) de s'affronter dans des arènes d'asphalte. Si pour certains, la technique de pilotage consistera à éviter au maximum les collisions, les vainqueurs feront plutôt parti du groupe fou-furieux qui éclate la carrosserie du voisin à coup de pare-chocs. En effet, si vous imposez certaines figures aux autres concurrents, cela vous rapportera des points. 10 pour un tour complet, 10 pour endommager un véhicule, 4 pour un demi-tour, 2 pour un quart de tour. Tout l'art de ce jeu consiste donc à bien maîtriser l'art de toucher les autres véhicules au bon endroit pour leur faire effectuer des tête-à-queue.

Comme d'habitude, le joueur dispose de trois types de vues durant la course. La vue de l'intérieur est la plus impressionnante mais elle ne permet pas d'anticiper les collisions. D'autre part, si à la suite d'un choc avec un véhicule adverse, vous faites plus d'un demi-tour sur vous même, il vous sera très difficile de savoir si vous repartez dans le bon sens. La vue proche arrière est elle aussi impressionnante, la carrosserie de votre voiture se pliant au fur et à mesure des chocs, sans parler de la fumée qui finira par s'échapper de votre carter. Cela permet d'ailleurs de repérer un véhicule ennemi endommagé, même s'il est hors de votre champ de vision. La vue arrière éloignée reste la plus pratique pour bien gérer sa course et ses collisions, avec une bonne vision du circuit. La réalisation en VGA est de très bonne

La vue arrière éloignée est pratique ▲ pour éviter de se faire coincer par les poursuivants.



▲ *Les croisements sont les pires endroits pour créer des accidents. OK, c'est très rigolo, mais pour s'en sortir, c'est vraiment l'enfer.*

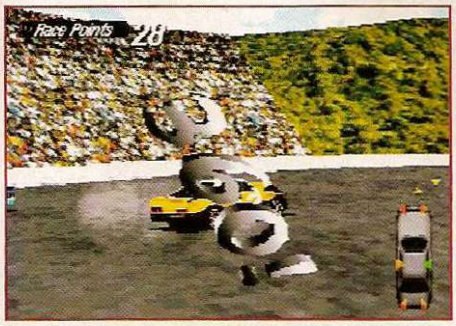
qualité, avec un excellente animation, même sur un 486DX2 66Mhz. Il est même possible de supprimer certains détails (textures sur la route, arbres…) pour accélérer encore le jeu. Les voitures sont très bien rendues, avec des tonnes de détails et surtout une carrosserie « malléable », le capot, l'arrière et les ailes des véhicules se froissant à la suite des chocs. L'environnement et les menus sont agréables, mise à part une ou deux exceptions et les bruitages sont rythmés. Crissement de pneus, voix off qui vous précisent votre position ou la situation de votre tas de tôles, sans parler des cris et des bruits de moteurs (ce qui peut aussi vous servir à localiser un véhicule adverse).

Simple et efficace

Pas mal de petits détails viennent parfaire le produit. On peut sauvegarder ses performances sur disque dur, revoir la course grâce à un système de magnétoscope, choisir parmi trois voitures plus ou moins rapides et contrôlables… C'est surtout la jouabilité qui va assurer au produit un succès certain. Pour arriver à cela, on peut accélérer, faire marche arrière (ce qui dans un premier temps permet de freiner), tourner et éventuellement donner un coup de volant pour accélérer une manœuvre.

▲ La chicane est un bon endroit pour freiner et bloquer un peu les autres.

▲ Le circuit dans la ville se caractérise par des virages assez secs.



▲ Lorsque vous arrivez à faire faire un tour complet à un concurrent…

▲ Vous pouvez, le voir, dans l'arène, la fumée et les morceaux de tôles cabossées sont à l'ordre du jour. Outre le côté esthétique, cela modifiera le comportement de votre voiture : direction faussée, puissance restreinte…

▲ Voilà une scène que vous vivrez et revivrez avec une plaisir incommensurable : l'accident dans toute sa splendeur.

C'est simple, très facile à comprendre et cela répond surtout au doigt et à l'œil. Ainsi, alors que vous êtes en train de faire un tête-à-queue, vous pouvez enclencher la marche arrière pour reprendre le contrôle du véhicule et éventuellement continuer la course en marche arrière. Cette tactique peut d'ailleurs s'avérer indispensable lorsque votre avant est complètement endommagé : la vitesse de pointe est la même que dans l'autre sens. Dérapages contrôlés, survirages, demi-tour au frein à main… Six voyants lumineux sur votre voiture, ainsi que des commentaires vocaux vous tiendront au courant de l'état de votre véhicule. Il n'est hélas pas possible de ramasser de bonus durant une course, tout comme il est impossible de modifier les réglages de votre bolide. Vous pouvez participer seul à un championnat vous opposant à 15 autres pilotes, parmi quatre divisions de difficultés progressives. En fait, au bout d'un moment, vous en viendrez à connaître les pilotes adverses dirigés par l'ordinateur et leurs tactiques de conduite, certains privilégiant la course et d'autre le côté sauvage type cascadeur.

On peut regrouper les quatre types de courses en deux groupes. Pour le premier type d'épreuve, il s'agit d'un compromis tout à fait surprenant entre la course de voiture et la course de destruction. Le joueur doit à la fois bien finir dans le classement et marquer un maximum de points. Vous pouvez

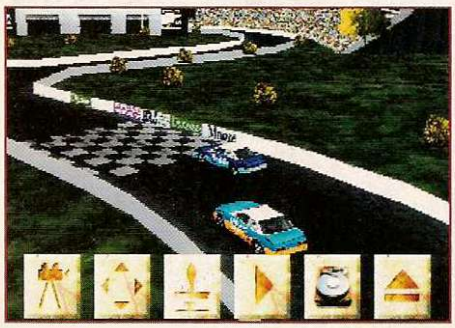
▲ *Les décors sont eux aussi très agréables, mais durant la course, le pilote sera exclusivement concentré sur le bout de son capot.*

▲ *Même dans ce décor paradisiaque, on n'a pas une seule seconde de répit !*

même prendre le circuit en sens inverse, pour un peu que vous désiriez créer des accidents en chaîne. Le Stock Car Racing est une course classique, mais vous pouvez éventuellement toucher les adversaires pour les retarder ou leur faire perdre le contrôle de la voiture, même si cela ne vous rapportera aucun point. Ces deux types de courses se déroulent sur six circuits de base. Certains sont plus ou moins tortueux et deux d'entre eux offrent des croisements, ce qui occasionne toujours des carambolages impressionnants.

Destruction Derby et Time Trial

C'est le mode de jeu qui a donné son nom au produit et vous allez comprendre pourquoi. Cette « course » se déroule dans une arène circulaire, dans laquelle les 16 véhicules doivent marquer un maximum de points en rentrant comme des fous dans les voitures ennemies. Plusieurs variantes existent : à deux humains, l'un contre l'autre, c'est un duel acharné, tandis qu'avec Total Destruction, les 15 autres véhicules tenteront tous de vous atomiser. Le but est alors de résister le plus longtemps possible (ce qui pour ma part ne dépassait pas souvent les 40 secondes).



▲ *Le système de magnétoscope permet de revoir la course selon de nombreux angles. On découvre alors des accidents encore plus spectaculaires que durant la course elle-même.*

Comme le laisse suggérer son nom, Time Trial est une course contre la montre. Vous pouvez choisir un des cinq circuits de base et il s'agit là d'un bon moyen d'apprendre à les connaître. On peut sauvegarder ses meilleures performances sur disque dur !

Comme pour beaucoup de jeux d'aujourd'hui, l'intérêt de ce produit est démultiplié lorsque plusieurs personnes s'affrontent en même temps. Psygnosis propose dans le domaine tout ce dont on pouvait rêver. Le jeu à deux est bien sûr possible, sur divers circuits, le duel dans l'arène restant mon préféré. Il est même possible de jouer en équipe et il existe même un mode Seek & Destroy. Se déroulant dans l'arène (The Bowl), avec deux humains, cette course vous placera comme cible de sept voitures dirigées par l'ordinateur. Dès que vous heurtez une nouvelle voiture, cette dernière prend alors comme cible le joueur humain adverse. Le but est donc de heurter un maximum de voiture, votre ennemi faisant de même dans son coin.

Seules ombres au tableau, la disparition de cette version du mode réseau, et quelques petits problèmes de calibrage de joysticks. D'autre part, les circuits accessibles dans les autres divisions se ressemblent beaucoup trop et ils sont d'une platitude désespérante. Voilà qui peut nous laisser espérer une version 96 exceptionnelle, pour un peu que ces petites lacunes soient comblées. ■

Didier Latil

▲ *Les voitures possèdent toutes leurs détails graphiques : couleurs, dessins, tags...*

Course de stock-car

90%

Support : CD

Graphisme	15
Son	16
Animation	17
Durée de vie	18

- Jouabilité.
- Jeu à deux.
- Variété de jeu.

- Pas de rétroviseur.
- Peu de variété des circuits.

Technique : PC 486, 8 Mo de Ram, VGA couleurs, cartes son, lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : PlayStation.

Testé sur : PC 486 DX2 66 Mhz, 8 Mo de Ram, AWE32 SoundBlaster, joystick.

Environ 400 francs

L'avis de Didier

Pour résumer, je dirais que personnellement, possesseur d'un « malheureux » 486DX 66 VLB, Destruction Derby a supplanté sur mon disque dur les Need For Speed ou Fatal Racing, trop lents sur ma configuration modeste. La jouabilité parfaite, le jeu à plusieurs ou en solo et la variété du produit en font selon moi la référence en matière d'arcade. On arrive vraiment à piloter comme on veut. On ne cesse de découvrir de nouvelles ruses et le championnat est un véritable challenge.

MYSTERES D'ORIENT

AVENTURE

EXOTISME

ACTION

BIENTOT...

Ripley's Croyez-le ou non!®

L'ENIGME DE MAÎTRE LU™

Distribué par CentreGold France :
6, boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : 41 06 96 70 - Fax : 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

SANCTUARY WOODS®

USGOLD®

ATEMPORELLES

«Croyez-le ou non !» est une marque déposée de Ripley Entertainment, Inc. «L'énigme de Maître Lu» est une marque déposée de Sanctuary Woods Multimedia, Inc. - © 1994-95 Sanctuary Woods Multimedia, Inc.Tous droits réservés.

AMIE LE PRO.

5 ANS DE GARANTIE 2 ans pièces / 5 ans MO

4 MOIS DE CRÉDIT gratuit après acceptation du dossier

11 ANS D'EXPÉRIENCE

11, bd. Voltaire - 75011 PARIS • de 10 h à 19 h

Tél : (1) 43 57 48 20 • Fax : (1) 43 57 10 01

RECHERCHE VENDEUR PC

NIVEAU BAC, EXPÉRIENCE SOUHAITÉE ÉCRIRE OU TÉLÉPHONER

LE NOUVEAU CONCEPT DU PC SUR MESURE

BASIC VLB ou PCI

- Boitier Mini Tour
- Carte mère 3 VLB 256 Ko + ZIF ou PC
- Evolutive P24T/DX4
- Carte controleur VLB ou PCI
- 2 série, 1 //, 1 Port jeu
- Carte Vidéo VLB 1 Mo VLB ou PCI
- Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

1.670 F VLB ou 1.950 F PCI

BASIC PENTIUM

- Boitier Mini Tour
- Carte mère PCI 256 Ko + ZIF
- Carte controleur PCI E-IDE
- 2 série, 1 //
- Carte Vidéo PCI 1 Mo TRIDENT
- Lecteur 3" 1/2 1, 44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

2.190 F

... ADDITIONEZ LES ÉLÉMENTS QUI VOUS INTÉRESSENT ET CALCULEZ VOUS MÊME LE PRIX !

CONFIGURATIONS		
BASIC VLB	1.670	
BASIC PCI	1.950	
BASIC PENTIUM	2.190	
PROCESSEURS		
CPU AMD DX2 80	580	
CPU AMD DX4 100	610	
CPU INTEL DX4 100	980	
CPU PENTIUM 75	1.335	
CPU PENTIUM 90	2.045	
CPU PENTIUM 100	2.195	
CPU PENTIUM 120	3.220	
DISQUES DURS		
420 Mo IDE	905	
540 Mo IDE	1.055	
630 Mo IDE	1.155	
820 Mo IDE	1.275	
1Go IDE	1.550	
MEMOIRE		
4 Mo 32 BITS	845	
4 Mo EDOS	1.290	
8 Mo 32 BITS	1.755	
16 Mo 32 BITS	3.100	
MONITEURS		
ECRAN 14" SVGA P 0.28	1.295	
ECRAN 15" SVGA P 0.28	2.055	
ECRAN 17" SVGA P 0.28	3.450	
LECTEURS DE CD ROM		
CD ROM DOUBLE VITESSE	450	
CD ROM QUADRUPLE VITESSE	990	
CARTES SON		
16 IDE	590	
16 ASP MCD	900	
16 CSP PRO	990	
PACK CD ROM + CARTES SON		
DISCOVERY 2V	1.170	
DISCOVERY 4V	2.080	
IMPRIMANTES		
CANON BJ 30	1.430	
CANON BJC 70	2.280	
CANON BJC 4000	2.290	
CANON BJC 600	3.300	
HP 320	1.990	
HP 540	2.390	
HP 560	3.390	
LOGICIELS (UNIQUEMENT AVEC CONFIGURATION)		
MS DOS 6.22	290	
WINDOWS 3.11	430	
DOS & WINDOWS	620	
WINDOWS 95	650	
CARTES VIDEO (OPTION)		
DIAMOND STEALTH 864 1 Mo	910	
DIAMOND STEALTH 968 2 Mo	1.900	
MIRO 12 PMD 1 Mo	1.130	
MIRO 12 PMD 2 Mo	1.530	
MATROX IMP PLUS 2 Mo	1.910	
MATROX MILENIUM 2 Mo	2.040	
BOITIERS		
MOYEN TOUR	250	
MAXI TOUR	420	
MULTIMEDIA DESKTOP	550	
TOTAL :		

TOUS NOS PRIX SONT TTC
PRIX MODIFIABLES SANS PRÉAVIS
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

... QUELQUES EXEMPLES DE PRIX

SYSTEME AVA VLB
BASIC VLB + DISQUE DUR 540 Mo + 4 Mo RAM + ECRAN 14"
DX 2 80 AMD 5.445 F
DX 4 100 AMD 5.475 F

SYSTEME AVA PCI
BASIC PCI + DISQUE DUR 540 Mo + 4 Mo RAM + ECRAN 14"
DX 2 80 AMD 5.725 F
DX 4 100 AMD 5.755 F

SYSTEME AVA PENTIUM
BASIC PENTIUM + DISQUE DUR 820 Mo + 8 Mo RAM + ECRAN 14"
PENTIUM 75 7.785 F
PENTIUM 90 8.495 F
PENTIUM 100 8.645 F
PENTIUM 120 9.670 F

SYSTEME AVA MULTIMEDIA VLB
BASIC VLB + DISQUE DUR 540 Mo + 4 Mo RAM + ECRAN SVGA 14" + Carte son + Lect. CD ROM 2 V + 2HP
DX 2 80 6.445 F
DX 4 100 6.475 F

SYSTEME AVA MULTIMEDIA PCI
BASIC PCI + DISQUE DUR 540 Mo + 4 Mo RAM + ECRAN SVGA 14" + Carte son + Lect. CD ROM 2 V + 2HP
DX 2 80 6.725 F
DX 4 100 6.755 F

SYSTEME AVA MULTIMEDIA PENTIUM
BASIC PENTIUM + DISQUE DUR 820 Mo + 8 Mo RAM + ECRAN 15" + Carte son + Lect. CD ROM 4 V + 2HP
PENTIUM 75 9.990 F
PENTIUM 90 10.700 F
PENTIUM 100 10.850 F
PENTIUM 120 11.875 F

AMIE RACHÈTE VOS JEUX, VOS ANCIENS ORDINATEURS (PC-AMIGA-ATARI) AUX MEILLEURS PRIX

MONTAGE GRATUIT

Remplissez cette liste, découpez et joignez le coupon réponse ci-contre

AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 57 48 20
OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

OPERATION REPRISE*

AMIGA 500	500	486SX33	*1.500	jeu disk	*30
AMIGA 600	500	486DX33	*2.000	jeu CD	*70
AMIGA 1200	1.200	486DX266	*2.500		
ATARI 1040	600	486DX4 100	*3.000	* à partir de	

*Après test de 24 heures

«PROMO» CARTE MERE

CARTE VLB		PENTIUM PLATO (250 Ko cache Support ZIFF Support 72 pins MIO interne)		PENTIUM INTEL ZAPPA (sans cache Support ZIFF Support 72 pins MIO interne)	
Seule	535	Seule	990	Seule	1.340
+ CPU DX 2 80	1.115	+ CPU P75	2.320	+ CPU P75	2.630
+ CPU DX 4 100	1.145	+ CPU P90	3.030	+ CPU P90	3.330
CARTE PCI		+ CPU P100	3.180	+ CPU P100	3.540
Seule	680	+ CPU P120	3.390	+ CPU P120	4.560
+ CPU DX 2 80	1.260				
+ CPU DX 4 100	1.290				

ESPACE MULTIMEDIA

VIDEO		COMMUNICATION		SON	
Vidéo Maker	2.190	Pocket Minitel	1.090	Enceintes 2 x 15w	159
Vidéo Maker Pro	3.990	Carte 2400	1.090	Enceintes 2 x 25w	219
Vidéo Fun	1.690	Pocket 2400	1.090	Enceintes 2 x 80w	439
Vidéo Blaster	1.990	Carte 14400	1.490	SB AWE 32	1.490
G-Vision	3.490	Pocket 14400	1.490	Wave Blaster	1.250
Vidéo Blitz 3	2.990	Carte 28800	2.290	Gravis MID	299
G-Lock SVGA	5.990	Pocket 28800	2.290	Gravis Max	1.390
TV-RADIO		**SCANNER**		**JOYSTICK ET PAD**	
Creative TV	1.250	à main 256 NG	390	Propad	129
Maxi PC TV	995	à main couleur	1.090	Flightstick	390
Creative TV	1.250	A4 1200 DPI	3.390	Flightstick Pro	590
VGA TV Buster	890	A4 2400 DPI	3.990	Jetstick	270
Carte radio FM	390				

ESPACE JEUX

ECHANGE DE JEUX DE MÊME PRIX : 50 F

JEUX CD ROM NEUFS		JEUX CD ROM OKAZ		JEUX DISK OKAZ	
FIFA 96	349	Hi Octane	200	Wing Commander II	100
Command & conquere	379	Daedalus Encounter	200	Great Naval Battles	100
NBA 96	349	Space Quest 6	250	Legend	100
Caesar II	279	Chaos Control	200	Shadow caster	100
Actua Soccer	389	Commander Blood	200	Body Blows	100
Dungeon Keeper	419	Star Strek 25th anniversary	200	Privateer	100
Screamer	199	Fade to black	250	World Cup USA 94	100
Indy Car II	219	Wings of glory	250	The Gofather	100
Destruction Derby	269	Return to Zork	150	Fascination	100
TFX Eurofigther	309	The journey man Project	150	Lost in Time	100
Eleven hour	319	Bureau 13	200	Lands of Lore	100
Phantasmagoria	399	Renegade	200	Age	100
Magic carpet 2	349	USS Ticonderoga	150	Wing Commander Academy	100
Action soccer	279	Flight Light	150	Terminator 2	100
Fade to black	399	Shattered Lands	169	Operation Desert Storm	100
SD Pinball	299	Lhell	200	Tank Platoon	100
Marine fighters	169	Universe	150	WWF Euro. Rampage Tour	100
Warriors	249	Hammer of the Gods	200	Imperial Pursuit	100
PGA Tour Golf 96	379	Inferno	150	Battle Chess 4000	100
Last dynasty	359	Conspiracy	150	Castles	100
		X-Com	200	Jurassic Park	100

A RETOURNER A : AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS
OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

Mon ordinateur ou ma console .....

Poste 60 F / Transporteur 150 F par colis CR 80 F en sus / Logiciel 30 F

☐ Chèque ☐ CCP

☐ CB N° .....

Date d'expiration ..... Signature .....

3615 GEN4

Téléchargez !

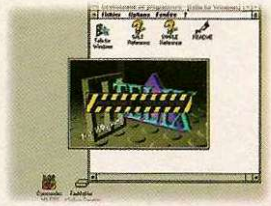
Téléchargez des milliers de softs ! Avec **Sapristi Windows**, récupérez les meilleurs jeux PC du moment, des utilitaires, des softs de communication, des anti-virus, des animations, des logiciels de musique, de graphisme, des sons, des fontes...

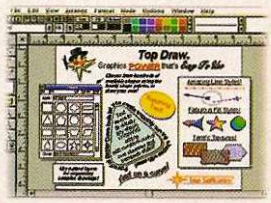
Il vous suffit de posséder un **Minitel** (et son câble de raccordement PC) ou un **modem** jusqu'à 28800 Kbps (accès par le 36 70 28 12*) et le logiciel Sapristi Windows !

D'un simple clic vous accédez ainsi à notre banque de données de plus de **3000 softs** ! Précipitez-vous !

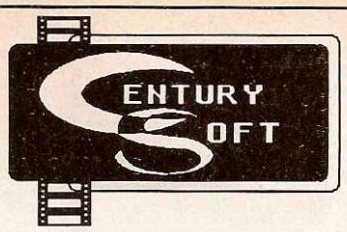
Tous les meilleurs shareware sont chez vous **en quelques minutes**, sans vous déplacer !

Pour commander le logiciel Sapristi (et son câble PC en option), composez sans tarder le 3615 GEN4 : (*VPC) ! Découvrez également toutes les autres rubriques !





Éditeur PRESSIMAGE *8,91 F l'appel puis 2,23 F/mn



PC COMPATIBLES JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 73.60.00.17

CD 3.5		
A IV NETWORK$ vf	319	299
ACES COLLECTION	349	
ACROSS THE RHINE	349	
ACTION SOCCER + pad vf.	289	
AIR POWER	349	
ALIENS vf	**369**	
AL UNZER JUNIOR	269	
ALONE IN THE DARK 3 vf	359	
AMAZONE QUEEN vf	359	
APACHE LONGBOW vf	369	
ARMORED FIST	249	220
ASCENDANCY	**349**	
ASTERIX le défi de César	279	
ATTACK STACK compil 9cd	269	
AVENTURE collection vf	239	
BATTLE ISLE 3	NC	
BERLIN vf	**349**	**349**
BIO FORGE vf	329	
BITMAP BROTHERS compil	249	
BURIED IN TIME vf	299	
CAESAR 2 vf	**329**	
CANNON FODDER 2		249
CARTON ROUGE coupe monde	335	319
CIVIL WAR vf	349	
CIVNET vf	**299**	
COLONIZATION vf	329	329
COMMAND aces of the deep	**359**	
COMMAND & CONQUER vf	349	
COMMANDER BLOOD vf	329	
CREATURE SHOCK vf	220	
CRUSADER NO REMORSE	359	
DAEDALUS encounter vf	329	
DARK FORCES vf	320	
DAWN PATROL vf	289	289
DESTRUCTION DERBY	**319**	
DRAGON LORE vf	259	
DUNGEON KEEPER	**359**	
DUNGEON MASTER 2 vf	369	369
ELITE 3 vf	289	289
ECSTATICA vf	289	339
FADE TO BLACK vf	369	
FIFA 96	NC	
FLIGHT UNLIMITED vf	359	
FRONT LINES vf	339	339
FULL THROTTLE	309	
GREAT NAVAL BATTLES 3	319	
HERETIC 2 hexen	**329**	**329**
HEROES MIGHT & MAGIC.	NC	
HI - OCTANE	349	
HIGH SEAS TRADER vf	349	349
INCA COLLECTION vf	269	
INDYCAR RACING 2	**269**	
INFERNO vf	229	329
IRON HELIX vf	269	
ISHAR TRILOGY vf	289	289
JAGGED ALLIANCE vf	319	
JEWEL OF ORACLE vf	309	
KING QUEST 7 vf	339	
KLICK and PLAY vf	369	
KYRANDIA 3 vf	279	
L'ENTRAINEUR vf	**349**	**349**
LAST DYNASTY vf	339	
LEMMINGS 3	279	
LORDS OF MIDNIGHT 3 vf.	359	
LOST EDEN vf	279	
LITTLE BIG ADVENTUREvf	335	335
LUCASARTS compilation vf	349	349
MACHIAVELLI the prince	319	
MAGIC CARPET 2	349	
MASTER OF MAGIC vf	329	
MECHWARRIOR 2	349	
MICROMACHINES 2 + kit	319	
MONOPOLY	**279**	
MORTAL KOMBAT 3	**330**	
MYST vf	369	
NAVY STRIKE	**319**	
NBA LIVE 95 vf	325	
NEED FOR SPEED	359	

CD 3.5		
NHL HOCKEY 95	220	
NOCTROPOLIS vf	345	
PANZER GENERAL	329	
PGA TOUR GOLF 96	379	
PERFECT GENERAL 2	339	
PGA TOUR GOLF 96	369	
PHANTASMAGORIA vf	**439**	
PINBALL ILLUSIONS	319	
PITFALL vf	**349**	
PLAYER MANAGER 2 vf	**289**	**289**
POWER HOUSE vf	349	349
PRESUMED GUILTY vf	289	319
PRIMAL RAGE	289	
PRISONER OF ICE vf	329	
PRO PINBALL	NC	
PSYCHO PINBALL vf	329	299
RAVEN PROJECT vf	**349**	
RED GHOST	**369**	
RENEGADE	299	
RETURN of the phantom nf		149
RIDDLE OF MASTER LU	**329**	
RISE OF THE ROBOTS vf	220	259
RISE OF THE TRIAD	289	289
RUGBY WORLD CUP 95 vf	299	
SCREAMER	**249**	
SENSIBLE world of soccer	**289**	
SHADOW of the COMET vf	269	
SHELLSCHOCK	**319**	
SILENT HUNTER	**349**	
SIMCITY 2000 vf + scénario	339	
SIMON the SORCERER 2	**369**	
SIM TOWER	299	
SLIPSTREAM vf	269	289
SPACE QUEST 6 vf	349	
STAR CRUSADER		249
STAR TREK next gener. vf	369	
STONE KEEP	NC	
STRIP POKER PRO	289	
SUKOI SU-27 FLANKER	**349**	
SUPER KARTS vf	269	289
SUPER street fighter 2 turbo	269	269
SYSTEM SHOCK vf	349	299
TANK COMMANDER vf	329	
TEK WAR	**319**	
TEMPTATION compil vf	339	
TERMINAL VELOCITY	249	
TFX2 Eurofighter 2000	NC	
THE 11TH HOUR	**349**	
THE DIG	**349**	
THEATRE OF DEATH		149
THEME PACK compil 10cd	279	
TIE FIGHTER vf		280
TOP GUN	**329**	
TRANSPORT TYCOON vf	329	329
U.F.O 2 vf	299	299
ULTIMATE DOOM	259	259
UNDER KILLING MOON vf.	369	
U.S NAVY FIGHTERS vf	335	
U.S NAVY scénario vf	239	
VIRTUAL POOL vf	349	
VIRTUAL VALERIE 2	389	
WARCRAFT	349	349
WARCRAFT 2	**349**	
WARHAMMER	**359**	
WEREWOLF vs comanche	**349**	
WETLANDS	**369**	
WITCH HAVEN	**319**	
WHO SHOT JOHNNY Rock	220	
WING COMMANDER 3 vf	369	
WIPE OUT	**319**	
WORMS	NC	
X-WING COLLECTOR	339	
Z vf	**289**	

caractere gras nous contacter pour disponibilite

offre valable dans la limite du stock, prix modifiables sans préavis

HIT DU MOIS

Z des Bitmap Brothers

AMIGA

1 jeu acheté = 1 jeu GRATUIT
choisir dans la liste des promos

1869 1200	99
ALADDIN 1200	249
AWARD WINNERS 2 compil	289
CARTON ROUGE coupe monde	319
DUNGEOM MASTER 2 vf	**299**
ELITE 3 1200	**269**
FIELDS OF GLORY vf	259
ISHAR TRILOGY	319
JURASSIK PARK vf 1200	199
JUSTICIERS compilation	220
LE ROI LION 1200 vf	249
LORDS of POWER compil	349
LOTUS TURBO TRILOGY	189
PINBALL ILLUSION 1200	249
RISE of the ROBOTS 1200	279
SIM CITY 2000 1200 4mo	260
SUPER street fighter 2 1200	**269**
ZOOL 2 1200	99

PROMO AMIGA 69F

HIRED GUNS / WIZ'N'LIZ
XMAS LEMMINGS
XMAS LEMMINGS 94
NEW WORLD LEMMINGS
DANGEROUS STREET
CARLOS / FIRE & ICE
FURIES OF THE FURIES
TOTAL CARNAGE /ENTITY
SECOND SAMOURAI
BUBBA'N'STIX / OSCAR
3 jeux =159F

choisir des titres de remplacement

CD PROMO

prix à l'unité au choix

119 F
DREAMWEB / LAND OF LORE / U.F.O
PRIVATEER / SEAWOLF SSN21
STRIKE COMMANDER / SYNDICATE+
JORDAN IN FLIGHT / MEGARACE
WING COMMANDER 2 / KICK OFF 3
KING QUEST 5 + EXPLORA 3
POPULOUS 2 +powermonger/ SIM CITY
INDY CAR RACING/ SECRET WEAPON
OVERLORD / STARTREK 25 TH
MANCHESTER united / BATTLECHESS

149 F
INDY 4 aventure vf / PIRATES GOLD
GUNSHIP 2000 / CHESSMASTER 4000
MONKEY 1 vf / MONKEY 2 vf
DAY of theTENTACLE vf /AL QUADIM vf
STREET FIGHTER 2 / HEIMDALL 2 vf
PERFECT GENERAL + LARRY 5

169 F
POWER DRIVE / GRAND PRIX F1
FIELDS of GLORY / WOLFPACK
F15 III / NOVASTORM /CYCLEMANIA
PACIFIC ISLAND / WAR in the gulf

199 F
SAM & MAX / FALCON 3 + TORNADO
7 GUEST+DUNE / GOLDEN 10 compil
REBEL ASSAULT vf / LINKS collection
FLIGHT collection/ CENTRAL intelligence

CD CHARMES & CD LOISIRS
NOUS CONSULTER POUR LISTE

Lecteurs CD-ROM
PANASONIC 581 CR
quadruple vitesse 600Ko/s 200ms
meilleur qualité/prix
990F + DEMO

PANASONIC 2X.....590F
MAXI SOUND CD-16 4X.... 1990F
carte audio 16 + PANA 4X + Hp + 3 jeux
frais de port colissimo 48H 50F

COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ les news GAGNEZ des cadeaux

CARTES SONORES

SOUND BLASTER 16 value	560
SOUND BLASTER AWE32 value	1290
MAXI SOUND 16 carte son 16 bits	450
MAXI SOUND HP16 micro + HP	690
MAXI KORG WAVE 32	790
MAXI SOUND 32 WAVE	790
THRUSTMASTER flight control	590
VOLANT FORMULA T1	1190

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

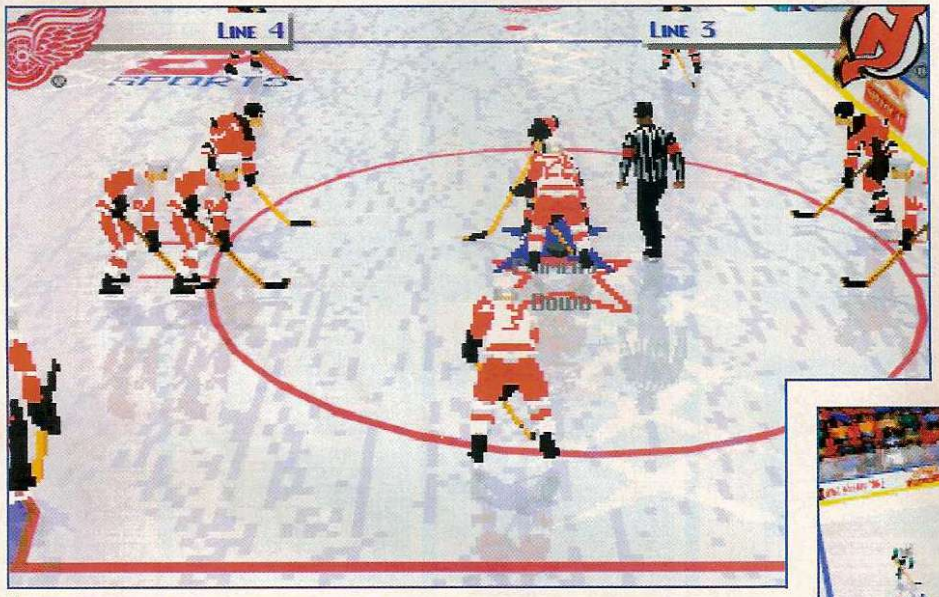
NOM..... TITRES..... PRIX.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration .....
No.....

Frais de port
☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F garantie 48H
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
☐ CD-ROM
☐ Disquettes
☐ Amiga
TOTAL A PAYER
Signature:
G4 82

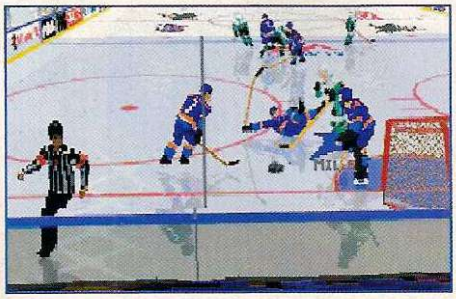
machine ▶ **PC CD-Rom** | éditeur ▶ Electronic Arts | date de sortie ▶ *Disponible*

NHL'96

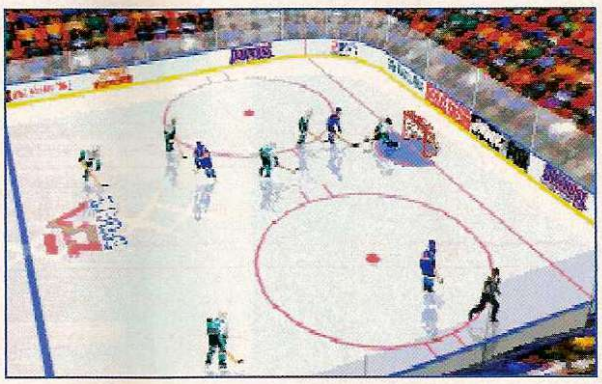
Tu m'cherches des crosses ?



▲ *Une des nombreuses remises en jeu que compte chaque match (si vous activez toutes les règles de jeu officielles).*



La caméra dite « frontale », pour mieux voir l'action, et en particulier les grosses gamelles ! ▲



Tous les passages d'une caméra à une autre peuvent s'effectuer en cours de partie (touches clavier), ici la vue « latérale plongeante ». ▲

Bon, on savait le hockey plutôt viril, voire un tantinet violent... mais qui eut cru qu'un jeu micro vous permettrait un jour d'échanger des « bourre-pif » sur la glace... mmmh ? Personne. En tout cas, pas moi. Mais voilà : pour sa cuvée 96 de NHL, Electronic Arts vise le réalisme absolu.

Ça m'a scié ! Après quelques minutes d'un match amical (ou presque), la caméra se centre sur un hockeyeur qui pose sa crosse puis court marteler frénétiquement la tronche d'un de mes joueurs. Le temps de réaliser que ce dernier peut riposter en distribuant lui aussi des mandales bien lourdes (moyennant usage du joystick) qu'il est déjà au sol en train de recenser ses dents valides. Certes, le pourvoyeur de tartes au plomb a fini en « prison » (suspension de jeu jusqu'à la fin du tiers-temps), mais piètre consolation : la prochaine fois, je frapperai le premier. Cette séquence pleine de fraîcheur et de sportivité ne résume pas les efforts d'Electronic Arts en matière de réalisme. Déjà la précédente mouture de NHL (cf. GEN4 n°79) donnait plutôt dans l'authentique simulation sportive, avec une inertie des joueurs conforme aux règles élémentaires de la cinétique, NHL'96 renforce encore la tendance « réalisme » en améliorant la qualité des animations et surtout des graphismes (assez pitoyables dans la version 95). Du point de vue des animations, celles-ci ont gagné un zeste de finesse, elles sont moins « quatre sprites par joueur ». On n'accède pas au nirvana mais c'est déjà mieux. Elles sont également plus variées : les joueurs (et même l'arbitre, si vous le bousculez un peu) ont par exemple plusieurs façons de se ramasser la mâchoire sur la glace. Sympa, non ?

▲ *Une séquence rare mais jubilatoire : deux joueurs ont décidé de régler leur petits différents en se tartant copieusement la tronche.*

Comme dans les tribunes !

Enfin, leur nombre s'est accru : désormais, tout ce que vous pourriez voir en tant que spectateur direct d'un match de hockey (dans les tribunes), est visible

"L'interactivité, c'est le futur."

(Quelqu'un.)

"L'interactivité, j'y connais rien."

(Tout le monde)

"Une réflexion poignante sur l'amour, la mort, la vanité de toute chose."

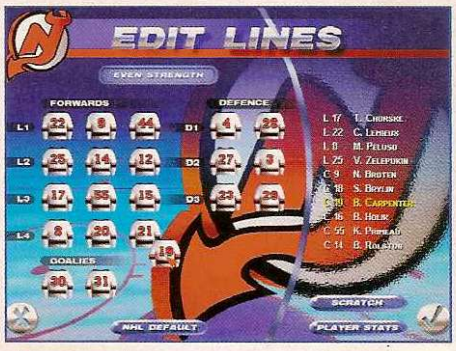
(La Dépêche Mutualiste)

La révolution technologique a son magazine.

Inclus!

Avec chaque numéro un vrai magazine sur CD-ROM Mac & PC

Tous les 2 mois, votre marchand de journaux devient interactif!



▲ *Comme dans tout soft de hockey, vous pourrez bien sûr éditer vous-même les lignes de remplacement de votre équipe.*

▲ *Tous les écrans de menu sont en SVGA. Ici, l'écran de tournoi par éliminatoire (Playoffs).*

▲ *Il est parfois prudent de comparer les caractéristiques des joueurs avant de procéder à un échange.*

à l'écran : entrée des joueurs sur la patinoire, remise en jeu de l'arbitre, envoi en prison (jusqu'au joueur qui s'assoit sur le banc), hockeyeurs blessés, vitre qui explose sous l'impact d'un tir appuyé… un judicieux système de caméras automatiques (neuf angles au choix), vous permettra de tout voir ! Quant aux graphismes, ils ont été nettement améliorés : sprites plus gros, reflets sur la glace, ombres des joueurs… c'est presque beau. Néanmoins, les

La Rolls Royce des hockeys sur PC

hockeyeurs restent franchement pixellisés en VGA et l'option « haute résolution » n'y change pas grand chose. En effet, s'il apporte un plus au niveau des décors, le SVGA ajoute peu à la qualité graphique des joueurs (sauf plan éloigné), bien qu'il ralentisse considérablement le jeu et nuise à sa jouabilité. Cela dit, en VGA, la maniabilité est excellente, les actions au joystick deux boutons étant aisément maîtrisables : tir (automatiquement dirigé vers le but adverse)/feinte de tir/passe lorsque le joueur contrôle le palet, et interception/bousculade lorsqu'il ne le contrôle pas. Un seul reproche : la couleur du palet, dans les tons gris, se confond parfois avec les reflets et ombrages des joueurs d'où quelques flottements qui nuisent à la vivacité du jeu. Réaliste peut-être, casse-roupettes sûrement.

Créez des joueurs sur mesure

Mais je vous abreuve de commentaires sur la jouabilité et le réalisme du jeu et j'oublie les sons alors qu'ils contribuent largement à l'ambiance du jeu. Un seul mot : parfaits. Chocs (chtok), coups (umph), hurlement de la foule (yaaaa), commentateurs sportifs et arbitre (penalty !), musiquette à l'orgue électrique (bidibip)… cela sonne juste, vrai, authentique, bref, c'est génial et « ach'ti fun ». NHL'96 résout donc l'équation ultime : réalisme + jouabilité + fun = délire collectif. En dehors de l'option modem, il est même possible d'y jouer jusqu'à quatre sur le même écran, chacun contrôlant un quart des joueurs (joystick 1 et 2, clavier et souris). Nooon, c'est trooop, raaaah… Et ce n'est pas tout : au regard de la précédente version, même la partie « management » a été refondue. Vous disposez désormais des données 95 de toutes les équipes NHL (plus All-Star Est et Ouest) avec les vraies photos des joueurs (je cache ma joie) et, surtout, vous pouvez échanger des champions entre équipes voire créer de nouveaux hockeyeurs en définissant vous-même leurs caractéristiques (passe, tir, rapidité, etc.). Que d'évolutions depuis le dernier NHL ! ■

Éric Ernaux

▲ *L'étoile au sol permet de localiser, de poursuivre puis de massacrer le porteur du palet.*

▲ *Les Kennedy sont partout, une vraie famille nombreuse ! C'est juste pour compenser leur surmortalité familiale ou ils ne connaissent pas la contraception ?*

L'avis d'Éric

Je n'ignore pas qu'en France, le hockey remporte autant de suffrages face au football que Jackie Sardou face à Andie Mc Dowell. Je m'adresse donc avant tout à nos lecteurs canadiens : ce soft est supérieur en tout point de vue à NHL'95. Il n'en demeure pas moins que les simulations de hockey présentent a priori moins d'intérêt que celles de foot, la faible dimension du « terrain » ne permettant pas de construire des actions collectives de grande envergure, et la petitesse des cages limitant l'intervention du joueur face aux buts.

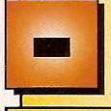
Hockey

80%

Support CD

Graphisme	15
Son	16
Animation	15
Durée de vie	17

- Jouabilité.
- Tous les « plus ».
- Sons et bruitages.



- Mode SVGA lent.
- Visibilité du palet.
- Chargements lents.

Technique : PC486 DX2-66, 8 mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : Toutes consoles.

Testé sur : Pentium 90 avec 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Environ 400 francs

Un Maléfice.

Un Roi Fou.

Un Tueur en Liberté.

Un Mystère Vieux de Plusieurs Siècles.

Gabriel Knight doit trouver ce Tueur...

Avant que lui même ne le trouve.

UN NOUVEAU MYSTÈRE GABRIEL KNIGHT

THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, auteur du précédent mystère Gabriel Knight® "Sins of The Fathers" vous présente aujourd'hui une nouvelle aventure pleine de suspense. Gabriel Knight part pour Munich afin d'enquêter sur une série de meurtres attribués à des loups-garous ! Traversant les siècles sur fond de plus de 1000 décors hyper réalistes photographiés en Allemagne, cette histoire surnaturelle est servie par 2 énigmes distinctes et une musique exceptionnelle. Réparti en 6 chapitres sur plusieurs CD, ce conte moderne s'achèvera par un épilogue aussi terrifiant qu'inattendu !

SIERRA®

Demandez notre Catalogue Multimédia : SIERRA/COKTEL VISION
25 rue Jeanne Braconnier • 92366 Meudon la Forêt Cedex • Tél.: (16.1) 46 01 46 00 • Fax: (16.1) 46 31 71 72

© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® et/ou TM sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés.

Connectez-vous sur le 3617 DHA2 et recevez GRATUITEMENT* la sélection de votre choix !

Les meilleurs jeux Pc !

Des dizaines de références !

Nouveautés tous les mois !

Les meilleurs utilitaires Pc !

Découvrez également nos CD-Rom !

Les meilleurs jeux pour PC sont disponibles sur le 3617 DHA2. Pour les recevoir GRATUITEMENT*, chez vous, par la Poste, composez sur votre Minitel le :

3617 DHA2...

* Laissez-nous simplement votre adresse sur le **3617 DHA2** pour recevoir chez vous, par la Poste, la sélection de votre choix. Vous ne payez QUE la communication, soit 5,57F par minute. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention, seules les demandes éffectuées par Minitel seront prises en compte. Les CD-Rom Hot et Soft sont strictement interdits aux moins de 18 ans. Envoi sur disquettes HD Mac ou PC et sur CD-Rom Mac ou PC.

CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES

Pro-Games

NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS, ANALYSES DU MARCHE ET DES PRODUITS, HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

Nom .....Prénom .....
(Société .....Fonction .....)
N°.....rue/avenue .....
Code postal ..... Ville .....

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à Pro-Games
22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX
TEL. (1) 47.39.34.81

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

CodiX
LE SPECIALISTE DU CD ROM SUR PC
A PRIX
IMBATTABLES

NOUVEAUTE

ALIENS VF	359	NEED FOR SPEED NF	369
FADE TO BLACK VF	349	PHANTASMAGORIA VF	399
FULL THROTTLE VF	359	SU-27 VF	339
MAGIC CARPET 2 VF	329	WARCRAFT2 VF	339
MECH .WARRIOR 2 NF	329	WARHAMMER VF	339

A4 NETWORK	295
ACROSS THE RHINE NF	329
ACTION SOCCER 96 VF	269
ACTUA SOCCER	289
APACHE VF	345
ASCENDANCY	NC
BATTLE ISLE 3	NC
BIOFORGE VF	299
BOBBY FISHER VF	289
CIVIL WAR VF	320
Daedalus Encounter VF	309
DESCENT NF	225
DUNGEON KEEPER	NC
DUNGEON Master 2 VF	359
EARTH WORM JIM 1+2	259
FATAL RACING	NC
FIELDS OF GLORY VF	159
FIFA SOCCER	249
FLIGHT UNLIMITED VF	369
FULL THROTTLE	269
HEART OF DARKNESS	NC
HI OCTANE VF	329
HIGH SEAS TRADER	339
JEWELS OF Oracle VF	289
JOUR J:6 JUIN 44 VF	299
L'ENTRAINEUR	339
LAST Bounty Hunter VF	349
LAST DYNASTY VF	295
LITTLE BIG Adventure	319
Lords OF Midnight VF	339
MACHIAVELLI NF	279

Adressez vos commandes à
CodiX
78 chemin des parettes
06130 Plascassier

Tel : 93601285
Fax : 93601929

Frais de port +28 Frs
Contre remboursement +75 Frs
DOM/TOM, CEE, Etranger nous contacter

Joignez un chèque à votre commande, ou indiquez votre numéro de carte bancaire, la date d'expiration et une signature..
Vous pouvez aussi commander sur notre service **minitel** au :

93600523

Vous y trouverez toutes les NOUVEAUTES,Achat et Vente OCCASION à prix **incroyables**, COMMANDES. .....

MASTER OF MAGIC VF	289
MYST VF	339
MYTHES ET LEGENDES	239
NBA LIVE 95 VF	319
NHL HOCKEY 95	289
NOCTROPOLIS VF	295
ORION Conspiracy VF	329
PERFECT GENERAL II	339
PITFALL VF	339
PIZZA TYCOON NF	279
POWER HOUSE VF	339
RAVEN VF	339
RED GHOST VF	359
RENEGADE NF	289
STAR TREK : TNG VF	349
TFX 2000	NC
THE DIG NF	339
THIS MEANS WAR	NC
TIE FIGHTER Collector	329
TRANSPORT Tycoon Dix	NC
VIRTUAL POOL VF	339
WARRIORS VF	199
WETLANDS	359
Werewolf /Commanche	329
X-COM Terror of the d.	279
X-WING COLLECTOR	309
ATLAS MONDIAL	389
CEZANNE	329
LE CORPS HUMAIN 3D	399
LE LOUVRE	329
NAPOLEON	319

Les prix indiqués sont T.T.C. ,sauf erreur typographique - NF : Notice Française- VF : Version française
Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis

ENFIN !

Un magazine de loisirs et création pour Macintosh !

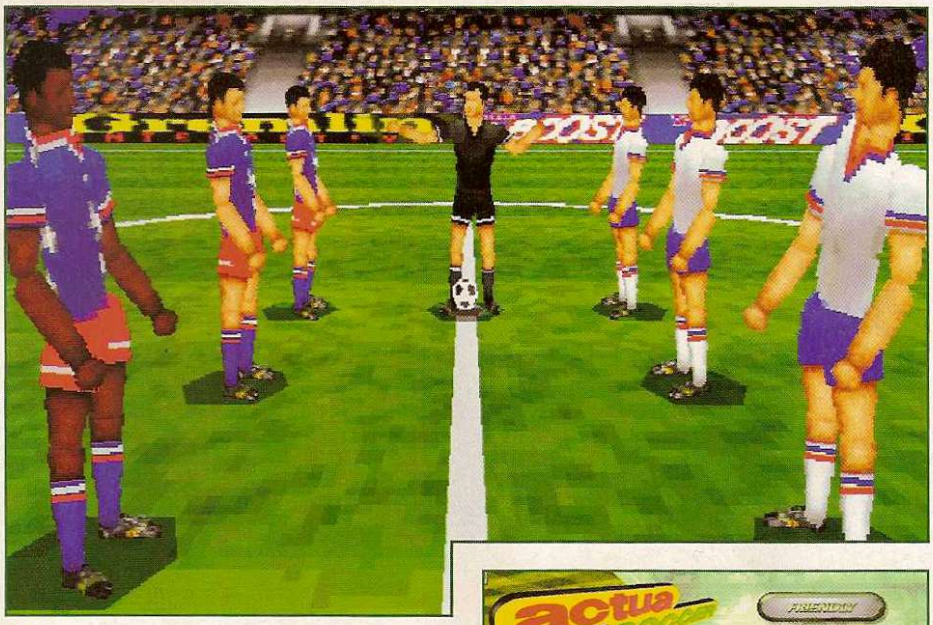
Vendu avec un CD-Rom

Chez votre marchand de journaux

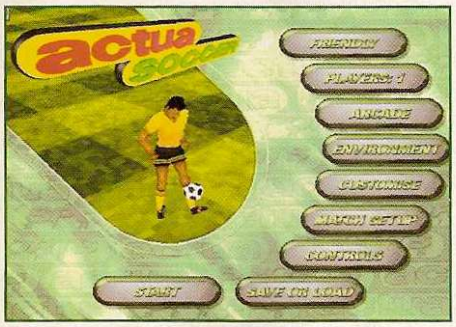
ACTUA SOCCER

Un foot d'actualité

Actua Soccer est arrivé à la rédaction auréolé d'un gros point d'interrogation dubitatif. Mais l'a priori positif hérité de ses récentes présentations sur les salons, s'est avéré justifié. Gremlin nous offre ni plus ni moins la meilleure simulation de foot PC.



▲ *Avant un match, l'arbitre vous fait son sermon : « Ne taclez pas par derrière », « Interdit de tirer les maillots », « Les flingues sont prohibés », etc.*



▲ *Le menu principal vous permet d'admirer un joueur jongler avec les pieds et son ballon.*

▲ *On peut voir apparaître le numéro sur le maillot des joueurs.*

« Et z'y va ! Y'en a marre des foots ! C'est le deuxième (avec Fifa 96) ce mois-ci, faut pas abuser ! » J'entend d'ici les grommellements du clan anti-foot. Mais si quelqu'un doit se plaindre, c'est moi ! Non que je n'aime pas les jeux de foot, loin de là, mais que ces deux là n'ont pas élevé les cochons ensemble ! Si j'ose m'exprimer ainsi… Ce sont des concurrents ! Des ennemis mortels, comme ceux que je risque de me faire en les testant à quelques pages d'intervalle ! Enfin, du côté de Gremlin ils peuvent se rassurer, je ne cache pas ma préférence pour leur produit. Même si ce dernier ne brille pas par le nombre d'options proposées, loin de là. À l'aide des touches de fonction (F1 à F4), vous pouvez opérer des modifs d'ordre tactique durant un match, mais celles-ci se limitent au choix de la formation ! Pas de stratégie d'attaque/défense ou de couverture de terrain à la Fifa. Les fous de Peckinpah pourront également interrompre une partie pour visionner au ralenti une action jugée superbe (désolé pour ceux qui ont cru un instant qu'il serait possible de flinguer un gardien en super forme !). Mais malheureusement rien n'est prévu pour l'enregistrer ! Actua Soccer est loin, très loin de Fifa 96 (ou pire de Sensible World of Soccer !) avec ses 44 équipes internationales. Et oui, on ne peut pas jouer en clubs. Au menu principal, l'éternel trio de jeu - Amical/Championnat/Coupe - tient le haut de l'affiche, et seule la possibilité de rebaptiser les joueurs d'une équipe étoffe la liste passablement courte et traditionnelle des options… Oui je sais, non content de lésiner sur les options, ils cèdent au superflu ! Seul le choix de l'arbitre, en fonction de ses deux caractéristiques essentielles : vision/discipline, échappe à cette règle. Détail amusant : en plus de l'arbitre, on peut observer les juges de touche trotter en bordure de terrain. Ces derniers ont été « motion capturés » comme les joueurs, ce qui leurs confèrent cet étonnant réalisme.

Visuel mais inaudible

Le menu principal vous permet même d'admirer un joueur dans l'un de ces exercices de style la balle au pied. Gremlin a tout mis en œuvre pour faire d'Actua Soccer la simulation de football la plus réaliste à ce jour. Mission accomplie ! En 640x400, l'animation est parfaitement fluide sur Pentium 90 en niveau de détail maximal, et l'éventail de vues proposé (huit en tout, sans compter les zooms et les changements d'angle possibles au pavé numérique) permet au joueur de « zapper comme à la TV ». L'évolution de certaines caméra, un rien perturbant

Actua joue la carte de la vitesse

au départ (j'ai mal au cœur…), contribue en effet à donner au joueur l'impression de réellement piétiner la pelouse humide de sueur d'un stade de football. Tandis que d'autres, plus classiques, privilégient la visibilité à l'immersion télévisuelle. Tout aurait été parfait si l'ambiance sonore n'avait été en dessous du visuel en tout . Les commentaires

▲ La vue en 3D isométrique rappelle un peu le premier Fifa PC, la 3D texturée et les animations issues du Motion Capture en plus, bien sûr !

Le gardien a décollé du sol ! Uniquement ▲ pour impressionner son public, le ballon sortant très largement... Ces gardiens, tous des frimeurs !

▲ Cette capture est en VGA, un mode qui vous permet d'afficher sans problème tous les détails graphiques, y compris la vue du terrain sur l'écran de contrôle (au fond à droite) !

In the corner

Les corners sont l'occasion rêvée d'effectuer une tête ou un retourné qui vous fera entrer dans la légende et peut être même la prochaine vidéo TF1 des meilleurs buts de l'univers. La consécration ultime.

français de Thierry Roland manquent en effet singulièrement de conviction (« bof, après tout il ne s'agit que d'un jeu vidéo, surtout ne pas gaspiller mon talent »). En fait, ils se sont contentés de traduire texto les commentaires de Barry Davies (en VO), ce qui donne des phrases mollassonnes, incohérentes et inaudibles du type : « un but à noter dans son agenda », « une remise en jeu dans la surface de réparation » ou « mauvais tacle, mauvais timing, il a mal calculé son coup ! ». En revanche, le fait que le nom des joueurs soit cité et le score annoncé en cours de partie créé l'illusion souhaitée de participer à un match TV. Roland a d'ailleurs dû répéter trois fois le nom de chaque joueur dans une tonalité différente (ce qui nous fait approximativement : 44 équipes x 22 joueurs x 3, soit 2904 noms !).

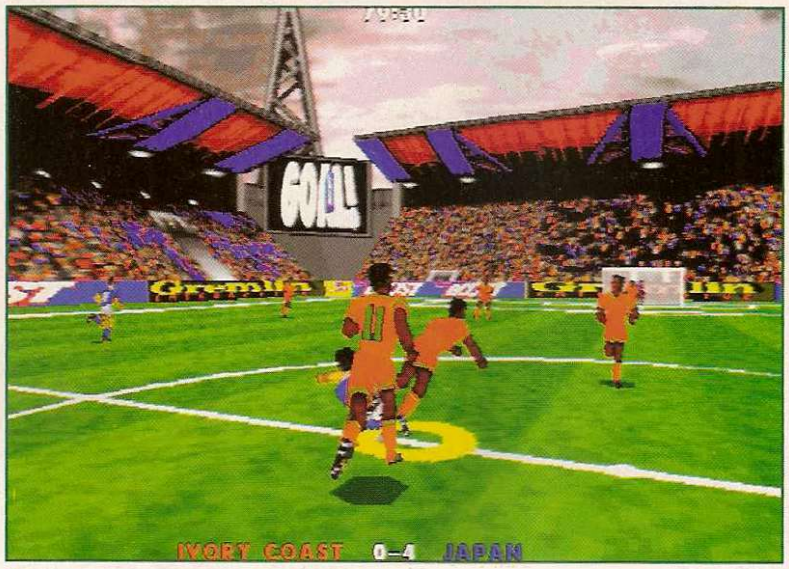
Le système Sensible

Mais si Actua Soccer surpasse de peu Fifa, ce n'est pas pour des raisons bassement auditives ou graphiques, mais pour un motif unique : sa jouabilité. En rupture avec le système Fifa qui mise sur un jeu tactique au développement construit mais plus lent (accentué par une animation saccadée en 640x480 sur P90), Actua joue la carte de la vitesse. Plus rapides, plus instinctives, les actions s'enchaînent à 100 à l'heure, sans que le jeu soit stoppé par le détail d'animations superflues, ponctuées de tirs spectaculaires (têtes, retournés, etc.) qu'il n'est

Erratum anticipé

La version d'Actua Soccer testée comportait encore de très nombreux bugs et de petits problèmes de gestion des joueurs. Les programmeurs de Gremlin nous avaient pourtant fourni (via leur distributeur) une version pour test datée du 4 octobre pour une sortie prévue début novembre... Vous connaissez la réputation des anglais ? Et bien elle est fondée à 100 %, ils préfèrent la vue d'une choppe de bière à celle d'un écran ! Résultat : ils vont passer un mois d'enfer à fignoler leur produit. Alors si par malheur quelques bugs persistaient, nous vous avertirons immédiatement dans les News.

▲ Il a trébuché dans la surface de réparation ! Selon l'indice de « vision » de l'arbitre, une telle chute peut valoir un penalty à l'équipe adverse !



▲ *Un tacle par derrière est souvent synonyme de carton rouge, d'autant que le joueur au sol en profite souvent pour en rajouter !*

▲ *La réaction des joueurs lorsque leur équipe a planté un but est de brandir le poing en signe de victoire, face à leur public déchaîné. De nombreuses autres animations seront implémentées dans la version finale.*

▲ *Et c'est le but ! Terrassé, le gardien gît au sol, réduit à l'état de Worm désarmé par sa propre maladresse. Il est possible de diriger le gardien de but durant un penalty et de décider de la direction d'un dégagement.*

malheureusement pas facile d'exécuter. Comparativement, Fifa propose un éventail plus vaste de mouvements, même si ceux-ci sont parfois semi-automatiques. Comme cet enchaînement de passes après un remise en jeu, que l'ordinateur gère à votre

Gremlin lésine sur les options et cède au superflu !

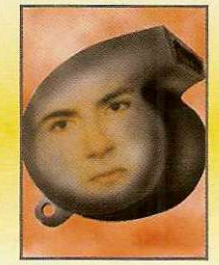
place pour, semble-t-il, relancer plus rapidement l'action... Dans Actua le principe est différent et se rapproche du système Sensible, le contrôle de la balle en moins. Car bien entendu, la balle colle au pied, ce qui ôte au jeu sa dimension « hasardeuse », même si slalomer entre les joueurs et éviter les tacles s'avère rapidement amusant. D'autant que le tacle est une action à double tranchant, le joueur mettant un certain temps à se relever avant de repartir à l'attaque. Si vous foirez, vous éliminez un à un vos défenseurs pour laisser le champ libre à un as du slalom, exactement comme dans Sensible (j'insiste mais il s'agit de ma référence après tout !). Actua Soccer ne se limite par conséquent pas à une série de tacles (comme c'est trop souvent le cas, l'exemple type étant Winning Eleven sur PlayStation. News Console N°80). Question maniabilité, le jeu ne nécessite l'utilisation que de deux touches contre trois pour Fifa 96. Seule ombre au tableau : impossible de configurer le clavier. En Keyboard 1, les touches étaient celles de direction pour déplacer les joueurs et les touches <0 >/<,> pour le contrôle du ballon. Conséquence immédiate : les gauchers ne peuvent pas jouer au clavier, à moins de passer pour des trisomiques. Mais en dehors de ce problème, auquel espérons-le Gremlin remédiera, Actua Soccer est particulièrement jouable au joystick. Il sera d'ailleurs possible de jouer jusqu'à cinq sur un PC (deux au Joy, trois au clavier) et jusqu'à 20 en réseau ! Vingt ! Vous imaginez ! En attendant, il est toujours possible de s'éclater tout seul ou à deux (en équipe ou l'un contre l'autre). ■

Thierry Falcoz

▲ *Cette vue de dessus est inutilisable faute de scanner à la Kick Off, de nombreuses vues sont ainsi totalement superflues sur les huit proposées.*

L'avis de Thierry

Le symptôme est toujours le même, il me suffit de jouer à un bon jeu de foot pour en perdre la voix, à force de l'éreinter en invectivant les joueurs et en mettant la pression sur mes adversaires. Actua Soccer possède l'esprit Sensible : un jeu au développement rapide, instinctif, se déroulant en prime sur une pelouse texturée à devenir végétarien ! Même si les auteurs n'ont pas fait de gros efforts du côté des options, on s'amuse et c'est là l'essentiel ! Non ? D'autant qu'il est possible de jouer jusqu'à 20 en réseau et à quatre sur un PC !



Simulation de foot

82%

Support: CD

Graphisme	15
Son	14
Animation	17
Durée de vie	16

- Jouable.
- Animations et vues.
- Modes multijoueurs.

- Très peu d'options.
- Moins tactique que FIFA.
- Pas de clubs.

Technique : 486 DX-33, 4 Mo de Ram mini. DX 400 avec 8 Mo de Ram recommandé.

Versions : Console 32 bits.

Testé sur : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse et un joystick.

Environ 360 francs

Joystick infrarouge PC analogique et digital

Vir 1

Pour jouer librement

Caractéristiques techniques :

- 100% compatible IBM
- Aucun gestionnaire requis
- Fonctionne indépendamment de votre système d'exploitation, qu'il s'agisse de DOS, DOS 4GW, Windows 3.1 X, Windows 95, OS/2, DR DOS, CPM 86...
- Très faible consommation d'énergie (pas de transformateur ni de chargeur de piles)
- Transmission infrarouge avec un angle très vaste 160°X 80°, et portée de 5 mètres
- Contrôlé par un double microprocesseur, aucun alignement ni réticule de visée
- Pas de molette de réglage des axes, calibrage automatique

Joystick infrarouge, son boitier se connecte sur tout port joystick standard, sans charger de driver

Manette PC de haute précision

Commandes virtuelles sans fil, technologie des infrarouges avec un angle de réception très large

Sélection du mode analogique pour des jeux en 3D, les simulations de courses de voiture, les simulateurs de vol et les missions spatiales

Clavier digital avec trois dispositions pour les jeux d'arcade/action ultra-rapides

Trois boutons de tir avec temps de réponse immédiat

Convient aux droitiers et gauchers

La manette VIR 1 est une nouvelle manette de jeu très confortable, capable de reproduire vos mouvements à la perfection

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS SUPERGAMES du 22 au 26 Novembre 1995

VIR one

Ubi Soft MULTIMEDIA

RETOURNEZ CE COUPON RÉPONSE À :
UBI SOFT MULTIMÉDIA, VIR1, 28 RUE ARMAND CARREL, 93108 MONTREUIL -FRANCE

Je désire recevoir une documentation complète sur :

- *la manette VIR1*
- *les kits multimédia UBI SOFT : FULL FICTION, FULL ACTION...*
- *la gamme complète MULTIMEDIA UBI SOFT*

Vous êtes ☐ *Revendeur* ☐ *Particulier*

Nom _____ *Prénom* _____

Adresse _____

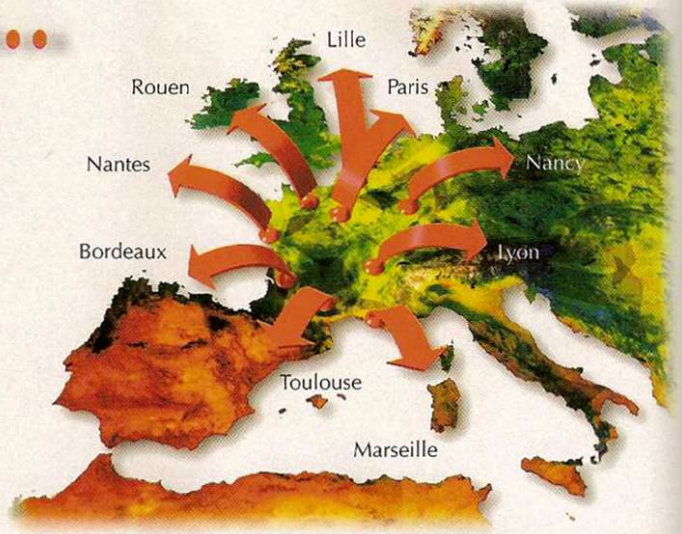
Coordonnées de votre revendeur habituel : _____

GEN 1195

Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy :

INTERNET 9 FOIS MOINS CHER !

Depuis le 20 octobre...



Après Paris, Pressimage on line met en place 8 autres points d'accès locaux dans les villes de : Lyon, Marseille, Toulouse, Bordeaux, Nantes, Rouen, Lille et Nancy, pour permettre à ses abonnés (*et futurs abonnés*) de diviser par 9 leur facture téléphonique* (0,24F/mn) !**

De plus, un numéro d'accès national, le 36 64 53 89 permet désormais à TOUS les autres abonnés n'habitant pas l'une de ces villes de se connecter pour 0,74F/mn de n'importe quel point en France, quelle que soit l'heure...

...Planete.net couvre la France entière !

Abonnez-vous dès à présent !

Abonnement Planete A **: 34,90 F TTC de l'heure (mise en service de 15 F)**

Abonnement Planete B **: 79 F TTC / mois pour 10 heures de connexion GRATUITE puis 34,90 F TTC de l'heure.**

Abonnement Planete C **: 199 F TTC / mois, connexion ILLIMITÉE !**

Tous les logiciels (Mac ou PC) nécessaires pour vous connecter et vous abonner à Planete.net sont disponibles GRATUITEMENT* sur le 3617 DHA2, demandez-les sans tarder !

Pour tout renseignement :

Téléphone : Commercial : (1) 49 88 63 86 - Technique : (1) 49 88 63 93
Fax : (1) 49 88 63 64 - e-mail : info@planete.net
Web : http://www.planete.net

* Exemple d'une communication téléphonique entre Lille et Paris (sur notre serveur Planete.net) en période rouge (plein tarif) soit 2,11F TTC/mn
** Exemple d'une communication téléphonique locale (Lille/Planete.net à Lille) en période rouge (plein tarif) soit 0,24F TTC/mn

* Vous ne payez que la communication soit 5,57F par minute

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL

2,23 FF mn

«FLASH SPECIAL»

Soyez **RAPIDEMENT** informé des dernières **NOUVEAUTÉS** en composant le :

36.68.42.52
Code 990

2,23 FF mn

Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 199
A 4 NETWORK 5 3,5	VF 299
ALADDIN 3,5	VF 249
AL-QADIM 3,5	VF 239
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
BUREAU 13 3,5	VF 325
CAMPAIGN II 3,5	MF 119
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CARLOS 3,5	MF 89
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CIVILISATION 3,5	**VF 139**
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	**VF 229**
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 295
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	**MF 145**
CYCLONES 3,5	MF 245
D-DAY LE JOUR J 3,5	MF 99
DARK LEGIONS 3,5	229
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DELTA V. 3,5	MF 175
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	**MF 145**
DUNE II 3,5	149
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	VF 399
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARY 3,5	VF 199
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 3,5	**MF 109**
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FORMULA 1 GRAND PRIX	**MF 179**
FRONT LINES 3,5	VF 329
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARD BALL 4 3,5	MF 345
HARPOON 5 25"	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	**VF 145**
HEXEN (HERETIC 2) 3,5*	MF 329
HIGH SEAS TRADER 3,5	VF 345
HIRED GUNS 3,5	MF 89
HOKUM KA-50 3,5	VF 289
INCA II -WIRACOCHA- 3,5	**VF 129**
IN EXTREMIS 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
IRON CROSS 3,5	269
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LUCASARTS HEROES 3,5	**VF 299**
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5	**VF 169**
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
NICKY BOOM 3,5	MF 79
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
PATRICIANS 3,5	VF 175
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
PINBALL CRYSTAL CALIBURN -WINDOWS- 3,5	**MF 149**
PINBALL MANIA 3,5	MF 249
PIZZA TYCOON 3,5	295
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5*	**VF 279**
POLICE QUEST IV 3,5	149
PREHISTORIC II 5,25	MF 199
PRIVATEER 3,5	MF 95
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 275
RALLEY 3,5	VF 189
RAVENLOFT 3,5	VF 245
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RED HELL 3,5	MF 319
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
RETURN TO ZORK 3,5	MF 99
REUNION 3,5	VF-99
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259

ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ROI LION 3,5	MF 239
RYDER CUP 3,5	MF 119
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SHADOWCASTER 3,5	MF 95
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	**VF 169**
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
STRONGHOLD & VEIL OF DARKNESS 3,5	**VF 259**
STUNT ISLAND 3,5	**MF 139**
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPERSKI III 3,5	VF 99
SUPER STREET FIGHTER II TURBO 3,5	MF 259
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	MF 149
THÈME PARK 3,5	VF 315
TIE FIGHTER 3,5	VF 285
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	VF 275
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WIZKID 3,5	MF 135
WOLF 3,5	MF 139
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

CD ROM PC

3-D ULTRA PINBALL *	**MF 359**
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ACES COLLECTION -SIERRA-	MF 345
ACROSS THE RHINE	**MF 349**
ACTION SOCCER	VF 289
ACTUA SOCCER	**TEL**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
AIR POWER	**VF 349**
ALBION	**TEL**
ALIENS	**TEL**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	**VF 289**
APACHE LONGBOW	**VF 389**
ARMORED FIST	MF 249
ASCENDANCY*	**VF 359**
ATTACK STACK (9 CD)	269
BATTLE BUGS	**VF 219**
BATTLE CHESS COLLECTION	**149**
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE	MF 119
BATTLE ISLE 3	**TEL**
BATTLE OF BRITAINA	MF 159
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**TEL**
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	129
BRAIN DEAD 13	**TEL**
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	289
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II*	**MF 339**
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	**VF 309**
CENTRAL INTELLIGENCE	**MF 149**
CHAOS CONTROL	VF 309
CHAOS ENGINE	MF 195
CHESSMASTER 4000	MF 159
CIVNET	**TEL**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER	**VF 359**
COMMAND : ACES OF THE DEEP*	**VF 369**
COMMANDER BLOOD	**VF 229**
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	VF 239
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CRUSADER : NO REMORSE	**TEL**
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**TEL**
CYBERMAGE	**TEL**
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129

CYCLONES -SSI-	MF 99
DARK LEGIONS	239
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 159
DAWN PATROL	MF 339
DELTA V	**MF 149**
DESCENT	MF 279
DESCENT 2	**TEL**
DESERT STRIKE	MF 169
DESTRUCTION DERBY	**TEL**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DIZONE (FOR DOOM ET DOOM II)	219
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	289
DRACULA UNLEASHED	179
DRAGON LORE	VF 189
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	**MF 149**
DUKE NUKEM 3D	**TEL**
DUNGEON KEEPER	**TEL**
DUNGEON MASTER II	VF 399
EARTHSIEGE	159
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
F1 GRAND PRIX II	**TEL**
FABLE	**TEL**
FADE TO BLACK	**VF 375**
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA SOCCER 96	**TEL**
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FIGHTER WING	MF 319
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	**MF 139**
FLIGHTSIMULATOR 5.1	**VF TEL**
FLIGHT UNLIMITED	VF 359
FORMULA 1 GRAND PRIX	**MF 169**
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE (VF TEL)	MF 309
FX FIGHTER	**MF 249**
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GADGET -WINDOWS-	335
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS	MF 259
GOLDEN 10	MF 199
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III	**MF 299**
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARD BALL 4	MF 349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	**VF 359**
HEIMDALL II	**VF 149**
HELL	VF 379
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**TEL**
HEXEN (HERETIC 2)*	MF 339
HIGH SEAS TRADER	VF 349
HI-OCTANE	VF 369
INDIANA JONES III	VF 139
INDIANA JONES 4	VF 159
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2*	**MF 275**
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IRON ASSAULT	VF 259
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	**VF 259**
JAGGED ALLIANCE	VF 319
JET FIGHTER III	**TEL**
JET SKI RAGE	**TEL**
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO	149
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	MF 179
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 299
L'ENTRAINEUR	TEL
LABYRINTH OF TIME	**MF 129**
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	189
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOOM	MF 159
LORDS OF MIDNIGHT	VF 365
LOST EDEN	VF 279
LUCASARTS HEROES	VF 345
L-ZONE 2 VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON (+ 50 jeux)	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MAGIC CARPET 2	**VF 369**
MAGIC CARPET PLUS	VF 379

MANCHESTER UTD, THE DOUBLE	**TEL**
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA-	**VF 209**
MASTER OF MAGIC	VF 309
MASTER OF ORION	MF 179
MECHWARRIOR II	MF 359
MEGA RACE	MF 139
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II	VF 299
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MONKEY ISLAND	VF 149
MONKEY ISLAND 2	VF 159
MORTAL COIL*	**MF 269**
MORTAL KIMBAT 3*	**MF 345**
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	**TEL**
NBA LIVE 95	VF 335
NBA LIVE 96	**TEL**
NEED FOR SPEED	**MF 385**
NHL HOCKEY	**MF 129**
NHL HOCKEY 96	**TEL**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 345
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	259
OVERLORD	VF 139
PACIFIC ISLAND	**MF 149**
PERFECT PINBALL	**MF 179**
PHANTASMAGORIA	**VF NC**
PHANTASY FEST COMPILATION	189
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 209
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PINBALL ILLUSIONS	**TEL**
PINBALL MANIA -WINDOWS-	**MF 279**
PIRATES GOLD	**MF 169**
PITFALL -WINDOWS 95-	**VF 365**
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II*	**VF 289**
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PREMIER MANAGER III	239
PRIMAL RAGE	MF 289
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVEN	**TEL**
RAVENLOFT	169
REBEL ASSAULT	VF 199
REBEL ASSAULT 2	**TEL**
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST	**TEL**
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	149
RETURN TO ZORK	MF 159
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
ROYAL FLUSH PINBALL	249
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 199
SCREAMER *	**MF 259**
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER*	**VF 289**
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 299
SHELLSHOCK	**TEL**
SILENT HUNTER	**TEL**
SIM CITY 2000 -COLLECTION-	**VF 359**
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIM ISLE*	**VF 335**
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	**TEL**
SIM TOWER*	**VF 329**
SLIPSTREAM 5000	**MF 239**
SPACE HULK	**MF 129**
SPACE HULK -BLOOD ANGELS-	**TEL**
SPACE QUEST 6	**VF 345**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289
STARDUST SUPER EDITION	139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	**VF 129**
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STONEKEEP	**TEL**
STRIKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 279
STRIP POKER PRO	**VF 259**
SU-27 FLANKER	**TEL**
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269

SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELOCITY	**MF 275**
TEK WAR	**TEL**
TFX EUROFIGHTER 2000	**TEL**
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR*	**VF 359**
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DIG	**TEL**
THEME PARK	VF 289
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE PERFECT GENERAL II	MF 279
THIS MEANS WAR	**TEL**
THUNDERSCAPE	**TEL**
TICONDEROGA	**TEL**
TIE FIGHTER COLLECTION	**TEL**
TILT*	MF 259
TOP GUN	**TEL**
TRANSPORT TYCOON	VF 329
ULTIMA 7 THE COMPLETE	**MF 129**
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	**MF 129**
UNDER A KILLING MOON	VF 399
UNIVERSE	MF 119
US NAVY FIGHTER GOLD	TEL
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	MF 349
WARCRAFT	MF 349
WARCRAFT II	**TEL**
WARHAMMER	**TEL**
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	**VF 379**
WETLANDS	**TEL**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER III	VF 375
WING OF GLORY	VF 335
WIPE OUT	**TEL**
WITCHAVEN	**TEL**
WOLF	VF 249
WOODRUFF	VF 299
WORLD OF XEEN	239
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	VF 299
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZORRO	MF 259

EDUCATIFS ET CULTURELS

10 ANS DE FORMULE 1 AYRTON CD PC	259
ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
AVENTURES EN SAFARI CD PC MAC	249
CEZANNE CD PC MAC	359
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
EN COMPAGNIE DES BALAINES CD PC	269
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC*	**289**
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VERMEER CD PC	329
L'ECOLE BUISSONNIERE -WINDOWS-* :	
• AU PAYS DES REVES CD PC	**259**
• DANS LE TEMPS CD PC	**259**
• DANS L'ESPACE CD PC	**259**

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLIGHTSTICK PHOENIX	799
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VELANT FORMULA T2 PC	**1199**
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SOUND BLASTER 16 PRO	**749**
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	**1199**
SOUND BLASTER AWE 32 IDE	**1749**
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929

AMIGA

1869	MF 89
1869 A1200	MF 85
ALADDIN A1200	VF 249
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
APOCALYPSE	MF 99
BEAUJOLLY COMPILATION	249
BENEFACTOR	MF 69
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BLASTAR	MF 199
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CAMPAIGN II	155
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CHAOS ENGINE	125
CRASH DUMMIES	MF 159
DAWN PATROL	315
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	129
DETROIT	VF 309
DISPOSABLE HERO	MF 99
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
ELFMANIA	**MF 99**
FLASHBACK	VF 159
FOX COLLECTION	MF 99
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GOAL	MF 109
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIRED GUNS	MF 69
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	**MF 59**
JAMES POND III A1200	**MF 65**
JUMP COLLECTION	MF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LE ROI LION A1200	VF 249
LION HEART	MF 79
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWERMONGER	149
PUGGSY	MF 225
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 139
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHUTTLE	MF 89
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM CLASSICS	159
SIM LIFE (1,5 MB)	**MF 65**
SIM LIFE A1200-4000	**MF 75**
SOCCER KID	139
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	MF 229
TENNIS CUP 2	MF 79
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
THEME PARK A 1200	VF 285
TOTAL CARNAGE	**MF 59**
TURRICAN III	MF 119
ULTIMATE SOCCER MANAGER A1200	VF 285
WAXWORKS	VF 99
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
X-MAS LEMMINGS 94	**MF 55**
ZOOL II	MF 99

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT — France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom.....

Adresse.....

.....Tél :.....

Code postal.....Ville .....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

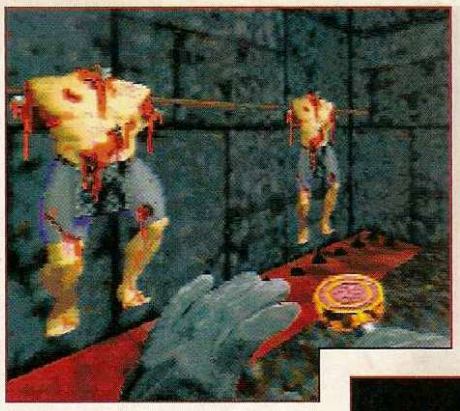
Date d'expiration :...../..... Signature obligatoire .....

*Ou commande sur papier libre

GEN 4 11/95

WITCHAVEN

Bad Tripes



▲ Un extrait des décors... avec des extraits d'individus.

Je ne conteste pas l'efficacité de ce sort, ▲ mais admettez qu'il manque un poil de spectaculaire.

▲ Recongélation déconseillée : frappez fort, ces gobelins se disperseront alors en parcelles de glace.

▲ En dehors des fosses tapissées d'épieux, la fresque lance-boules de feu est l'un des pièges les plus fréquemment rencontrés.

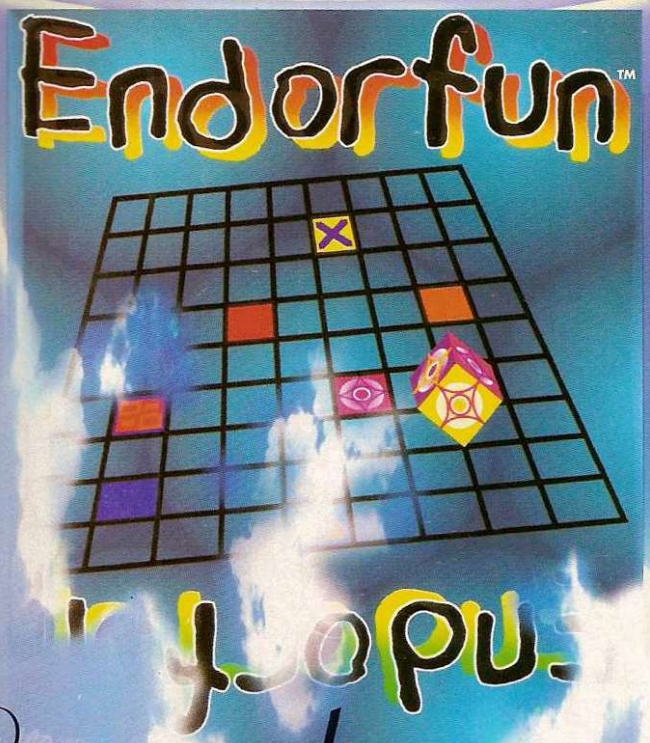
Vous l'aviez probablement déjà vu en démo il y a deux mois sur le bô CD-Rom GEN4, il sort aujourd'hui en version intégrale : Witchaven ! Plus beau, plus gore, plus réaliste qu'Heretic... écrase-t-il réellement son illustre prédécesseur ? Réponse dans ces lignes.

Doom a initié un genre nouveau : la dispersion de viscères en vue subjective. Plutôt sur le versant techno-fantastique, il a ensuite été secondé dans son projet violent-speedé par Heretic, dans le registre médiéval-fantastique. Witchaven s'inscrit dans cette seconde catégorie. Dès le début du jeu, vous êtes en effet transporté dans un monde sans science ni conscience : armes blanches et magie à tendance « trucidaire ». Sauf à être blasé à l'extrême, vous devriez d'emblée être agréablement surpris par la qualité des graphismes VGA : remarquables textures de pierre (sol, murs et bas-reliefs), bras et armes du personnage très détaillés et, surtout, éclairages superbement réalistes et parfaitement gérés par le soft. Les monstres rencontrés, vos mains, vos armes, les murs... tous ces éléments dépendent de la luminosité ambiante (torches, vitraux, lave, etc.), d'où des effets d'ombres et de lumières très heureux dans un environnement médiéval. Mais vous n'êtes pas dans le cadre d'une excursion « Châteaux de la Loire », vous avez un but autrement moins touristique : vous frayer un passage vers le téléporteur qui vous mènera vers le prochain niveau. Étripage de monstres, découverte de passages secrets, clefs et objets à ramasser... le principe n'est pas vraiment nouveau. La surprise vient plutôt du soin apporté par les développeurs aux détails « gore ».

▲ Vous avez une approche qui manque de finesse ? Rassurez-vous, les ennemis également.

Incarnez un boucher en gros

Passons sur les éléments de décor qui agrémentent votre périple (corps mutilés), pour nous centrer sur les combats. Face à un monstre, vous avez plusieurs choix : lui envoyer un sort offensif (boule de feu, congélation express, etc.), le truffer de flèches ou le brutaliser à l'arme blanche (du poignard à la hallebarde). Si les sorts sont peu spectaculaires dans leurs effets, il n'en est pas de même des flèches (qui clouent véritablement l'ennemi sur place) et des



Le paradis terrestre

Le ciel peut attendre. En fait, tout peut attendre car, une fois que vous aurez découvert Endorfun, votre vie s'en trouvera enrichie, votre âme ensorcelée et hommes, femmes et enfants connaîtront la paix et la tranquillité.

Qu'est-ce donc qu'Endorfun? Ou plutôt, la question à poser est: que sont donc les *endorphines?*

Les endorphines sont des substances chimiques sécrétées par le cerveau sous l'effet d'un stimulus agréable - donnant ainsi de façon naturelle l'impression de "planer", le corps s'imprègnant de "vibrations" mystiques positives. Alors, comment Endorfun parvient-il à créer cette sensation? En bombardant les sens avec de superbes effets kaléidoscopiques, une musique cosmique hypnotique, des sons tribaux et même des messages subliminaux qui entraîneront votre âme vers des hauteurs inégalées.

Tout ceci est contenu dans un jeu qui est bien plus qu'un jeu - c'est un merveilleux exercice qui mettra au défi votre esprit et votre dextérité.

Ce défi est démesuré mais le concept en est simple. Vous pouvez y jouer pendant cinq minutes ou cinq heures avec un plaisir immense.

Imaginez un peu! Votre quotidien est terne. Vous venez de passer une journée affreuse, vous êtes resté coincé deux heures dans les embouteillages, le chien de votre voisin a mâchouillé le courrier qui dépassait de votre boîte aux lettres, votre nuque vous fait terriblement souffrir et vous avez l'impression qu'il y a un marteau-piqueur dans votre crâne!!!

Oubliez tout, détendez-vous! Allumez Endorfun, éteignez le reste du monde! En quelques minutes, les effets se feront sentir: votre tension nerveuse se dissipera, vos ennuis disparaîtront, les endorphines se répandront dans votre cerveau, vous flotterez sur les nuages, transporté vers une autre dimension, et une aura dorée emplira votre vie.

Endorfun: C'est beau, c'est transcendant. Endorfun va enrichir votre sensibilité, ouvrir votre cœur et toucher votre âme.

Endorfun™

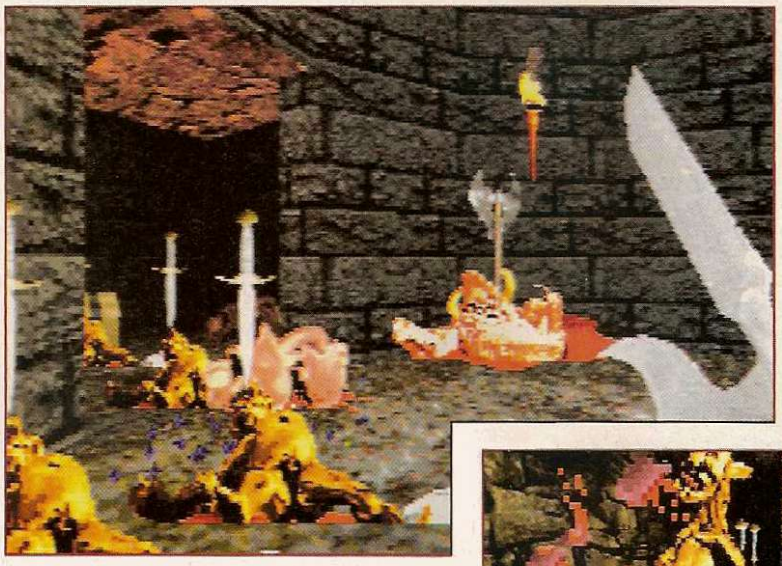
PC and MAC CD-ROM

Une expérience transcendante

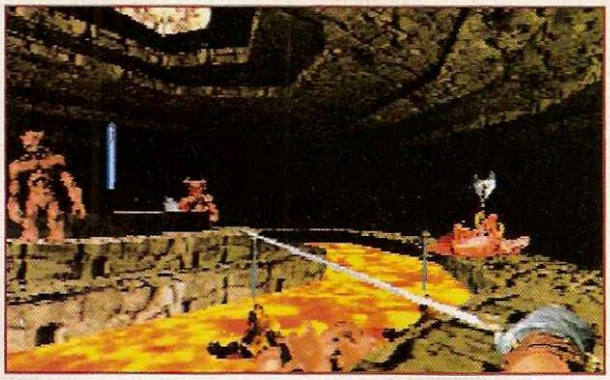
onesong

Endorfun is a trademark of onesong Partners, Inc. © 1995 onesong Partners, Inc. Published by Time Warner Interactive Inc.

TIME WARNER INTERACTIVE



▲ *Après le carnage. Les armes des monstres occis tournoient ensuite sur leurs petits corps pantelants.*



Lave, murs de pierres et ouvertures vers l'extérieur (infranchissables), tels sont les trois éléments décoratifs centraux de Witchaven. ▲

▲ *Une grosse gifle dans la tête du gobelin et il sème déjà ses prémolaires à tous vents.*

▲ *Vous disposez d'un plan qui s'affiche en surimpression (comme dans Dark Forces).*

armes. En effet, à chaque coup porté (en mode « gore »), les monstres perdent des morceaux de bidoche rouge-sang et vert-viscère qui vont se coller sur les murs avoisinants pour finalement tomber au sol et disparaître. Généralement, les créatures rencontrées ne survivent pas très longtemps à ce régime amaigrissant : les gobelins vacillent avant de s'effondrer, les démons s'évanouissent tandis que les hommes-serpents se répandent en étal de boucherie. Si les victimes de votre frénésie meurtrière disposaient d'armes, ces dernières tournoient désormais inlassablement au-dessus de leurs corps, attendant que vous les ramassiez pour pallier l'usure, voire l'absence, d'une arme de votre inventaire. Poignards, épées et haches s'altèrent en effet au fur et à mesure des combats, et cela jusqu'à disparaître (parfois en pleine action) tandis que les projectiles (haches et flèches) se fichent dans le décor, les flèches pouvant même être utilisées comme marches d'escalier !

▲ *D'accord, je les ai ratés deux fois, mais ces monstres ont quand même fini par mourir d'une overdose de flèches.*

D'autres petites idées, empruntées aux jeux de rôle sur micro (empoisonnement par morsure d'araignée), extraites d'autres softs du même genre (actions « ramper » et « sauter », comme dans Dark Forces), ou neuves (un fantôme inoffensif mais effrayant surgit parfois inopinément à l'écran), auraient pu contribuer à faire de ce soft un « sur-Heretic ». Ce n'est malheureusement pas le cas. Il est vrai que Witchaven est plus beau mais son option SVGA ajoute peu à l'esthétique de l'ensemble (sauf à jouer en fenêtre réduite, seuls les décors et monstres en arrière-plan bénéficient réellement d'une meilleure résolution). Par ailleurs, et c'est là le principal défaut de Witchaven, les combats manquent cruellement d'intérêt. En effet, en dehors de l'arc, vous ne possédez que des armes dites « de contact », or le mouvement latéral effectué par vos bras est suffisamment large pour toucher automatiquement tout monstre à portée vous faisant face. Aucune précision n'est nécessaire : vous frappez, frappez et frappez encore… jusqu'à ce que mort s'ensuive. Répétitif. À tel point que l'option « link/réseau » proposée ne rehausse que faiblement l'intérêt du jeu. ■

Éric Ernaux

L'avis d'Éric

Witchaven s'inscrit dans la vague montante des jeux « 3D vue subjective » qui, plus réalistes et plus beaux, prétendent à la succession de Doom et Heretic. Ici, le pari n'est que partiellement gagné. En effet, après s'être extasié sur l'esthétique du soft, le joueur se lassera très probablement des combats « gore » mais hautement répétitifs qui constituent l'essentiel du jeu. Dès lors, Witchaven risque de mal supporter la comparaison avec des softs comme Hexen (que nous venons de recevoir !) ou Quake (en fin d'année).

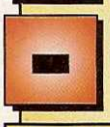
Action

74%

Support CD

Graphisme	17
Son	16
Animation	16
Durée de vie	16

- Gestion des éclairages.
- Quelques bonnes idées.
- Top « gore ».



- Combats répétitifs.
- SVGA sans valeur ajoutée.

Technique : PC 486 DX, 8 Mo de Ram et lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90 avec 16 Mo de ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Environ 350 francs

THE 11TH HOUR

La suite de The 7th Guest™

70 années se sont écoulées depuis la série de meurtres épouvantables perpétrés dans la ville de Harley. Après THE 7TH GUEST, le calme semblait être revenu...

Pourtant, la disparition subite de la journaliste Robin Morales, lors d'une enquête menée dans le manoir abandonné du fabricant de jouets Henry Stauf, laissait présager la résurrection du passé... Vous incarnez Carl Denning, amant et collègue de Robin. Ce que vous allez découvrir en la recherchant entraînera la ville entière dans une effroyable folie meurtrière. Les développeurs de Trilobyte ont su recréer une ambiance cinématographique fantastique grâce à l'incorporation d'une heure de séquences vidéo dans The 11th Hour. En outre, une multitude de nouvelles énigmes d'un réalisme inquiétant vous plongeront au cœur de ce cauchemar qui hantera vos nuits.

DISPONIBLE SUR CD-ROM PC ET PROCHAINEMENT SUR CD-ROM MAC ET SATURN

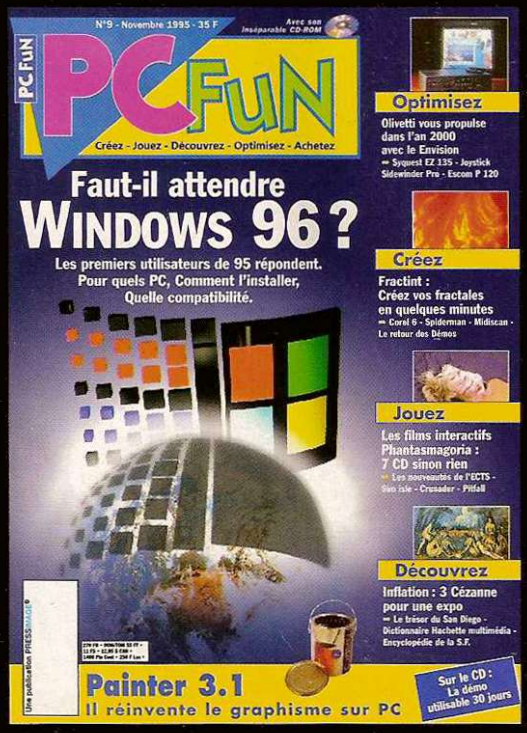
The 11th Hour, The 7th Guest and Interactive Drama are trademarks of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. is a division of Spelling Entertainment Inc. All rights reserved. ©1994 Virgin Interactive Entertainment Ltd. and Trilobyte Inc. All rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment Sarl, 233 rue de la Croix Nivert 75015 Paris.

CHAQUE MOIS, TOUTE L'ACTUALITÉ DU MICRO-LOISIRS DANS DEUX MAGAZINES

100 % CD-actif !

Nouvelle formule encore plus CD-active, avec le guide CD Poche et toujours le CD-Rom Mac & PC

Mac CD-Rom PC



100 % créatif !

Avec un superbe CD-Rom PC. 600 Mo des meilleurs démo, créations de nos lecteurs, sharewares pour jouer ou créer avec votre PC

CD-Rom PC

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: +44 1291 627 046** (24h/24)

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

Novembre 1995 ... En direct d'Angleterre: surplus d'inventaires, liquidations, saisies, faillites, etc...

ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC

TOUS LES PROGRAMMES SONT NEUFS, ORIGINAUX, AVEC LEURS INSTRUCTIONS D'ORIGINE

SELECTION PC 486 / PENTIUM (Prix T.T.C. port compris):

	Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM		Disc	CD ROM
AMBUSH AT SORINOR		75 F	HELL		125 F	ONE STEP BEYOND (F)	70		THE PATRICIAN		125 F
BIG RED ADVENTURE (F)	125		HUMANS 1 + 2		50 F	PACIFIC STRIKE	125		TITUS FOX		45 F
BLACKHAWK (F)	95		The HORDE	90	90 F	PANZER GENERAL	160	150 F	TORNADO + DESERT STORM		95 F
BLOODSTONE		75 F	IMAGINE 3.0	1495		QUEST FOR GLORY 4	135	145 F	TRANSARTICA	45	90 F
The BLUE & THE GRAY		115 F	INNOCENT until CAUGHT		95 F	RETRIBUTION		100 F	ULTIMATE BODY BLOWS	90	90 F
COMMANDER BLOOD		95 F	INORDINATE DESIRE	70	90 F	REUNION	125	120 F	UTOPIA	45	
COMPLETE CHESS System		115 F	IT CAME FROM THE DESERT		45 F	RISE OF THE ROBOTS (F)	145	165 F	UNIVERSE (F)	95	95 F
CRAZY CARS 3		45 F	JOURNEYMAN Project Turbo		90 F	SABRE TEAM	105	85 F	V FOR VICTORY 1 Utah Beach		95 F
CYCLONES (S.S.I.)	80	150 F	JUNGLE STRIKE		110 F	SHADOWCASTER	100		V FOR VICTORY 2 Russian Front		95 F
D-GENERATION	55	55 F	LEMMINGS 1+LEMMINGS 2 (F)		90 F	SIEGE		55 F	V FOR VICTORY 3 Arnhem		95 F
DIZZY COLLECTION	85		OH NO MORE LEMMINGS (F)		90 F	SOCCER KID	90	90 F	V FOR VICTORY 4 (G-J-S)		95 F
DOMINUS		90 F	LITIL DIVIL (F)	90	110 F	SPACE FEDERATION (F)	90		WHEN 2 WORLDS WAR	95	
DRACULA IN LONDON		49 F	MAGIC CANDLE 3		75 F	STARDUST SUPER EDITION (F)		80 F	WHITE DEATH (Wargame)	65	75 F
DREAMWEB	120	120 F	MEGARACE (F)		120 F	SUPER SKI PRO		95 F	WINTER OLYMPICS (F)	75	85 F
FIRE & ICE (F)	70		MICROCOSM		95 F	SUPER SPACE INVADERS	95	95 F	WOLF	110	120 F
FLIGHT OF THE INTRUDER		75 F	OPERATION BODYCOUNT	90	80 F	SUPREMACY		45 F	WORLD CLASS RUGBY 95	80	80 F
GENESIA	95		NORTH & SOUTH (F)		65 F	TEGEL MERCENARIES		95 F	WORLD CUP USA	90	90 F

Notre personnel est FRANCAIS: n'ayez pas peur de nous téléphoner!

SELECTION AMIGA (Prix T.T.C. port compris):

APIDYA (F)	45 F	ELITE 2 FRONTIER	125 F	LIBERATION Captive 2 -A1200	85 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	95 F
BANSHEE (F) -A 1200-	95 F	EMBRYO	80 F	LION KING (F) -A 1200-	95 F	SKIDMARKS	90 F
BATMAN RETURNS (F)	75 F	FALCON +2 DATA DISCS (F)	99 F	MANCHESTER UTD PREMIER	110 F	SLEEPWALKER (F) - A 1200	70 F
BLITZKREIG (WARGAME)	85 F	GENESIA	95 F	MICROPROSE GOLF	55 F	SUPER METHANE BROS (F)	45 F
BODY BLOWS (F)	45 F	GLOBAL GLADIATORS (F)	60 F	MORPH (F) -A 1200-	55 F	THEATRE OF DEATH	70 F
BUBBA'N'STIX (F)	45 F	GOBLINS 3 (F)	95 F	ONE STEP BEYOND (F)	70 F	TOTAL CARNAGE (F)-A 1200	45 F
BURNING RUBBER (F)-A 1200	75 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F	OVERKILL (F) -A 1200-	90 F	TRANSARTICA	55 F
BURNTIME	65 F	HEIMDALL 2 (F) A-1200	105 F	PREMIERE (F)	45 F	TRANSARTICA - A 1200	55 F
CARVE UP (F)	35 F	K 240 (F)	90 F	PUGGSY (F)	85 F	TURRICAN 3 (F)	80 F
CRYSTAL DRAGON	95 F	KICK OFF 3	90 F	QWAK (F)	45 F	URIDIUM 2 (F)	90 F
DISPOSABLE HERO (F)	60 F	KICK OFF 3 - A 1200	90 F	RISE OF THE ROBOTS (F)	175 F	VITAL LIGHT (F)	85 F
DRAGONSTONE (F)	95 F	KICK OFF 3 EURO CHALLENGE	90 F	ROBINSON'S REQUIEM	95 F	WARRIORS OF RELEYNE (F)	70 F
DREAMWEB	100 F	K. OFF 3 EURO CH. -A 1200	90 F	ROBINSON'S REQUIEM A 1200	95 F	WHITE DEATH (WARGAME)	85 F
ELFMANIA (F)	75 F	IMAGINE 3.0	1200 F	RUGBY COACH	45 F	WORLD CLASS RUGBY 95	75 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

ARCADE POOL (F)	75 F	DEEP CORE (F)	75 F	LOST VIKINGS (F)	75 F	SENSIBLE SOCCER EUROPE	85 F
BANSHEE (F)	75 F	DRAGONSTONE (F)	85 F	MEAN ARENAS (F)	75 F	SLEEPWALKER (F)	75 F
BASE JUMPERS	60 F	EMERALD MINES (F)	95 F	MORPH (F)	40 F	SKELETON KREW (F)	75 F
BUBBA'N'STIX (F)	75 F	FIRE & ICE (F)	80 F	MYTH	45 F	STRIKER (F)	75 F
CASTLES 2	85 F	FIRE FORCE (F)	75 F	NAUGHTY ONES	70 F	SUPER FROG (F)	85 F
CHAOS ENGINE (F)	80 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F	PGA EURO TOUR	90 F	TOTAL CARNAGE (F)	75 F
CHUCK ROCK 1 (F)	50 F	HUMANS 1+2 (F)	75 F	POWER GAMES (500 JEUX)	90 F	UNIVERSE (F)	95 F
CHUCK ROCK 2 (F)	75 F	JAMES POND 3	90 F	PREMIERE (F)	75 F	ZOOL (F)	75 F
CLOCKWISER	80 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SABRE TEAM	80 F	ZOOL 2 (F)	75 F

Nous stockons également LES MEILLEURS LOGICIELS **DOMAINE PUBLIC, SHAREWARE, FREEWARE** en provenance directe des **ETATS-UNIS**: des **copieurs**, des **déplombeurs**, des **solutions** de jeux, des **mises à jour** de programmes commerciaux, patches, progiciels de dessin, musique, utilitaires, applications, utilitaires Internet, communications, etc... Nos disquettes DP /SHAREWARE / FREEWARE ne coûtent que quelques francs et sont **fonctionnelles**. Chez nous, **pas de mauvaises surprises avec des horreurs bridées ou incomplètes.**

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux. Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- dès votre première commande.

Pour recevoir **GRATUITEMENT** un listing d'une **sélection** de nos stocks téléphonez, faxez ou écrivez-nous **EN FRANCAIS.** Si vous désirez recevoir un catalogue **COMPLET** pour votre ordinateur, SVP joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 C.R.I. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

Nous envoyons aussi par avion vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

Toute commande est considérée comme ferme.

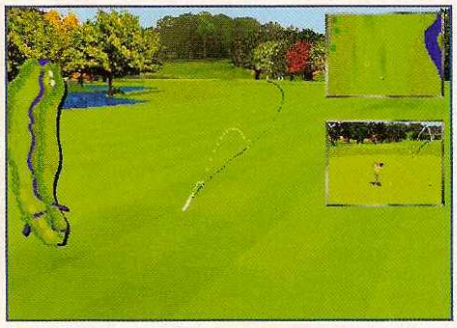
PGA TOUR 96

Ça swingue sur les Pentiums !

◀ *À chaque swing, on peut admirer les mouvements du golfeur, du moins après que l'ordinateur ait calculé la trajectoire !*

Pour chaque putt, vous déterminez ▲ la zone à viser, mais devez tenir compte des pentes sur le green.

La configuration de votre joueur vous permet de choisir vos clubs, mais surtout de déterminer la difficulté par défaut ! ▼



▲ *Après chaque coup, vous pouvez revoir la trajectoire de votre balle par rapport au point d'impact.*

Les amateurs de la nature vont retrouver le calme des greens dans cette nouvelle mouture du PGA Tour d'Electronic Arts, qui affiche fièrement des graphismes améliorés. Il reste à déterminer si la jouabilité et les clips vidéo de PGA le démarqueront de la pléthore de produits de ce genre !

Les jeux de golf se suivent et ne peuvent s'empêcher de se ressembler. PGA Tour 96 n'échappe pas à la règle puisqu'il ne fait qu'améliorer le PGA Tour 486 du même éditeur, qui cherche toujours désespérément (comme tant d'autres) à détrôner le roi Links ! On retrouve le même genre d'interface que dans la version précédente, avec la possibilité de jouer en tant que ou contre des pros du circuit, ou de se forger un personnage sur mesure, parmi quatre joueurs humains sélectionnables parmi vos collègues de bureau. Différents types de jeux vous attendent, en partant de l'entraînement jusqu'au tournoi complet contre les meilleurs et un maximum de trois joueurs ! Si vous ne disposez pas d'autant de temps (surtout au bureau, on est souvent dé-bor-dé !), le jeu aux gains permet de remporter la partie dès qu'un joueur se distingue des autres sur un trou. Pour donner un peu de piment aux plans de dégraissage dans l'entreprise, votre chef du personnel peut aussi lancer une partie par élimination entre quatre malheureux

▲ *TPC du Spyglass Hill.*

JEU EN CIRCUIT FERMÉ !

La grande faiblesse de PGA réside dans le petit nombre de circuits (pour l'instant) proposés. En effet, vous ne pourrez fouler l'herbe rase que des TPC d'Avenel et du Spyglass Hill. Si les trous d'Avenel n'offrent pas de difficultés insurmontables, ceux du Spyglass Hill mettront votre swing à rude épreuve !

▲ *TPC d'Avenel.*

PILOTE COMME UN AS, COMBATS COMME UN DIEU!

FIGHTER DUEL

DEUX JOUEURS OPTION MODEM

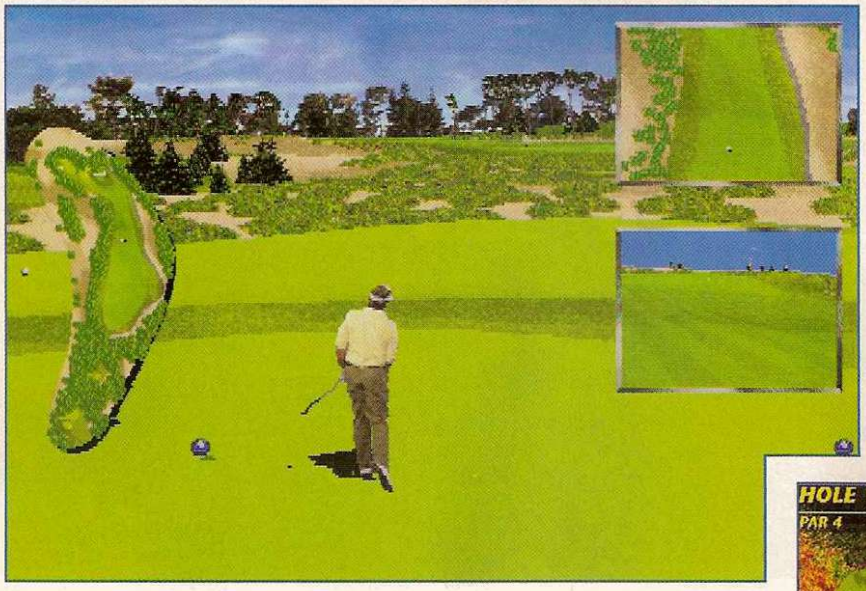
- 8 ENNEMIS CONTROLÉS PAR L'ORDINATEUR
- 8 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ
- ACTION RAPIDE JEU DE COMBAT AÉRIEN AVEC SIMULATION RÉELLE DE VOL
- CHOIX ENTRE 13 MODÈLES D'AVIONS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT!

PC CD-ROM

1995 PHILIPS MEDIA INC.

PHILIPS



▲ Ce trou sur le Spyglass Hill vous propose du rough au milieu et des bunkers sur tous les côtés !

▲ Au début de chaque trou, vous pouvez assister à une vidéo le présentant, à condition d'en avoir la patience !

▲ Le fer à cheval représentant votre swing n'offre qu'une zone restreinte pour frapper dans la bonne direction !

candidats sur trois trous : à chaque trou, le dernier des quatre est éliminé !
Vous trouverez un peu partout dans les menus de nombreux clips vidéo, dont deux apparemment issus d'une agence publicitaire présentant les mérites des deux terrains de golf proposés dans le jeu de façon dithyrambique. Vous accéderez aussi à des clips des meilleurs coups des 14 pros présents sur le CD, accompagnés de sages paroles des intéressés. Ce n'est pas tout, si vous le souhaitez, une présentation en vue 3D précalculée vous présentera chaque trou selon différents angles pour apprécier les difficultés, agrémentée de commentaires sur ses

C'est beau, c'est pour Pentium !

particularités (en anglais sans sous-titres, of course !). Comme on bout de la troisième fois ça devient très vite gonflant, vous n'aurez heureusement aucun mal à désactiver cette option ! À côté de ses petits plus bien agréables, mais qui n'aideront pas beaucoup votre swing, PGA dispose d'une interface très simple et facile à utiliser. On retrouve le maintenant classique fer à cheval représentant la force et la direction idéales de votre swing. Un clic pour lancer la préparation du swing/putt, un autre pour déterminer sa force, et un dernier pour déterminer la direction finale de la baballe. Évidemment, ses deux clics demanderont plus ou moins d'adresse de votre part selon le niveau de difficulté, novice, amateur ou pro. En novice, votre caddie vous prend en charge, vous choisissant votre club, vous indiquant la force idéale du coup et vous donnant des conseils tactiques, tandis qu'au niveau pro il vous observe de la terrasse, vautré dans son fauteuil et un cocktail à la main. Tout ce joue sur le même écran à la souris, ce qui facilite grandement la prise en main du soft. On peut juste regretter une gestion du pointeur souris plutôt approximative, surtout pour déterminer l'orientation des putts sur le green.
Comme tout jeu de golf qui se respecte, les vues SVGA en 3D calculées du terrain vont pousser votre processeur dans ses dernières limites. Et vu la qualité graphique de PGA, vous pouvez déjà demander à l'intendance de rééquiper votre service en Pentiums (pour les cartes sons, ce sera peut-être plus difficile...) ! À sa décharge, on peut affirmer qu'il affiche le terrain plus rapidement que Links, par exemple, avec une qualité graphique enfin comparable. Par contre, il s'écoule quelques secondes irritantes entre le moment où vous déterminer votre coup et celui où la balle décolle effectivement ! Mais une fois le coup parti, les animations des joueurs digitalisés sont sans reproche. Si on excepte la musique d'intro, toujours aussi mièvre et niaise, que l'on s'empressera de désactiver, les bruitages de petits zoziaux et autres, ainsi que les voix digitalisées, sont de bonne qualité. Notez finalement que PGA peut s'installer à partir de Windows 95, un autorun se trouvant sur le CD. ■

Frédéric Marié

L'avis de Fred

Je ne me sens pas franchement passionné par le golf, mais il faut reconnaître que PGA Tour 96 tient la route au niveau de sa réalisation. Évidemment, les puristes argueront que sa facilité d'utilisation n'offre pas la pléthore d'options disponibles dans Links. Mais PGA a le mérite d'être très accessible au grand public, si on peut qualifier les possesseurs de Pentium de grand public ! Seul dommage, les deux maigres circuits proposés restreignent l'intérêt du jeu. Espérons que les extensions de circuits (prévus par l'éditeur) suivront rapidement.

À votre avis ?

78%

Support CD

Graphisme	17
Son	14
Animation	15
Durée de vie	13

- Graphismes convaincants.
- Vidéos sur les trous.
- Facile à utiliser.

- Deux parcours seulement.
- En anglais uniquement.

Technique : Minimum 486 DX2, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom 2X, minimum 13 Mo sur HD. Pentium et lecteur CD-Rom 4X conseillés.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 120 avec 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Environ 400 francs

JESSICO

PC 3.5" & CDROM

	3.5"	CDROM
HOUR VF	-	365
S OF THE DEEP	320	-
S OVER EUROPE	-	99
MS FAMILY PINBALL	240	-
DDIN	231	-
ADE POOL	129	169
AULT RIGGS NF	-	305
ARD WINNERS PLAT.	250	-
TLE BUGS	250	169
ACERS	195	215
LING KIN PIN	149	-
EAU 13 NF	-	99
NG	189	-
SAR 2 NF	-	320
NON FODDER	149	-
MPIONSHIP MANAGER 2	381	-
MAND & CONQUER VF	-	350
SADER NO REMORS NF	-	430
K FORCES VF	-	326
KSEED	170	170
ENDER OF EMPIRE	180	-
TRUCTION DERBY NF	-	305
E 2	130	-
GEON KEEPER NF	-	430
GEON MASTER 2 VF	-	409
GEON MASTER 2 VO	-	299
RAND PRIX 2	-	375
E TO BLACK VF	-	430
A 96 NF	-	395
GHT PACK COMPIL	130	130
ND PRIX	130	-
D OF FATE	-	99
RPOON 2.0	230	-
RPOON DATA 1 OU 2	150	-
L NF	-	99
ETIC NF	-	275
EN NF	-	340
H SEAS TRADER VF	-	335
ED GUNS	99	-
A 1	-	99
Y CAR	-	99
Y CAR 2 NF	-	250
GED ALLIANCE VF	-	360
FIGHTER 3	-	395
CK & PLAY VF	-	358
DS OF MIDNIGHT VF	-	375
GIC CARPET 2 NF	-	430
CHWARRIOR 2 NF	-	365
RO MACHINES 2	265	-
RTAL COIL NF	-	250
JAM TE	-	335
LIVE 96 NF	-	395
HOCKEY 96 NF	-	395
HT TRAP NF	-	335
ZER GENERAL	295	296
BALL ILLUSION	326	325
ATES GOLD	169	-
FALL NF (WIN95)	-	375
ZA TYCOON NF	297	285
YER MANAGER 2	150	-
MIER MANAGER 3	270	-
CHO PINBALL	270	280
RANTINE NF	-	99
NION VO	119	-
D WARRIOR NF	-	350
EAMER VF	-	230
SIBLE WORLD OF SOCCER	-	280
DOW CASTER VF	-	99
CKWAVE ASSAULT NF	-	395
TOWER NF	285	299
CE HULK	130	99
R CRUSADER NF	-	99
IKE COMMANDER	-	119
ER KARTS	215	330
ER FROG	150	-
DICATE	130	119
EURO FIGHTER NF	-	350
FIGHTER VF	290	-
FIGHTER COL. VF	-	380
VER ASSAULT	247	245
NSPORT TYCOON VF	309	310
RCARFT NF	275	277
RCRAFT 2 NF	-	375
RRIORS NF	-	155
G NUTS NF	-	280
E OUT NF	-	305
RMS	NC	NC
M TERROR OF DEEP	-	275
AS LEMMINGS	99	-
ING COLLECTION	-	275
	-	275

AMIGA

	AG	AG1200	CD32
ALL TERRAIN RACING	229	-	219
ANDRE AGASSI TENNIS	240	245	240
ARCADE POOL	120	-	200
AWARD WINNERS PLAT.	250	-	-
BEAUJOLLY COMPIL.	235	-	-
BLACK CRYPT	129	-	-
BLOODNET	-	270	-
CANNON FODDER	149	-	220
CANNOJN FODDER 2	225	-	-
CITADEL	240	245	-
COMBAT CLASSIC 3	270	-	-
DUNE 2	149	-	-
DUNGEON MASTER 2 VO	-	258	-
EPIC	149	-	-
EXILE	-	245	240
EYE OF BEHOLDER 2	169	-	-
FEARS	-	245	240
FINAL OVER	149	-	150
FLIGHT AMAZONE QUEEN	230	-	-
GLOOM	-	250	240
HIRED GUNS (1MO)	99	-	-
JUNGLE STRIKE	160	-	219
MONKEY ISLAND 2	169	-	-
NBA JAM TE	240	-	-
NIPPON SAFES (1MO)	99	-	-
ON THE BALL LEAGUE	215	235	-
ON THE BALL WORLD CUP	225	280	-
OSCAR	-	99	-
PGA TOUR GOLF PLUS	149	-	-
PINBALL ILLUSION	-	235	231
PIRATES	129	-	-
POLE POSITION	-	245	-
PREMIER MANAGER 3	220	-	-
RUGBY LEAGUE BOSS	180	-	-
SENSIBLE GOLF	215	-	-
SENSIBLE WORLD SOCCER	215	-	-
SIM LIFE VF	-	149	-
SKIDMARKS 2	231	235	230
SPACE HULK	149	-	-
SPERIS LEGACY	230	-	220
STAR CRUSADER	230	235	240
STARLORD	250	-	-
SUPER LOOPZ	-	155	150
SUP STREET FIGHTER 2	250	260	300
SYNDICATE	150	-	240
TOWER ASSAULT	184	185	220
ULTIMATE PINBALL	229	-	-
ULTIMATE SOCCER MANA	199	245	-
VIRTUAL KARTING	-	245	-
WORMS	235	-	240
X MAS LEMMINGS 94 1MO	99	-	-
X MAS LEMMINGS 1 MO	99	-	-

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

EXT 1MO A600.....390
EXT 1MO A600 +H...460
EXT 0MO A1200+H..720
LECT INT HD.....870
LECT EXT HD.....950
LECT CDROM 2X..1490
LECT CDROM 4X..1990
DD INT 80MO.....690
DD INT 120MO.....1190

DIVERS AG

ADAPT. 4 JOY.....100
ALIMENTATION.....356
BOITIER 50 DISK.....59
MICRO KIT NET.....110
DISK NET 3.5".....50
DISK 3.5" DF DD.....35
DISK 3.5" DF HD.....40
ETIQ. 3.5" X100.....40
EXT 512K A500.....220
EXT 512K A500+H...280
EXT 1MO A500+.....375
INTERFACE MIDI 3+1 + CABLES...199
LECT INT DD.....390
LECT EXT DD.....470
MODEM 14400B.....1390
MODEM 28800B.....2390
SCANNER N&B.....877
SCANNER COUL...1990
SOURIS.....155
TRACK BALL.....240

JOYSTICKS AMIGA

JOYSTICK PROMO..99
JOYPAD PRO.....185
KON. SPEEDKING....95
KON. SPEEDKING AUTOFIRE.....100
KON. NAVIGATOR.115
QJ SUPERBOARD...135
QJ JETFIGHTER.....99

MULTIMEDIA PC

MAXI SOUND
16 + HP.....690
16 CD 4X.....2290
32 WAVE FX.....890
32 CD 4X.....2590
MAXI KIT CDROM
4 X + JEUX.....1495
6 X + JEUX.....2590
MAXI RADIO FM....349
CASQUE INFRA - ROUGE.....390

DIVERS PC

SOURIS 3 BOUTONS....70
DOUBLEUR DE JOYS...90
DISK NET 3.5".....50
MICRO KIT NET.....110
BOITIER 15 CD.....35
BOITIER 30 CD.....50
BOITIER 150 DISK..139
ETIQ. 3.5"X100.....40
DISK 3.5" HD PREF...40

JOYSTICKS PC

JOYPAD 4 BOUT.....139
JOYPAD PRO COMP..195
CH PEDALS.....589
PRO PEDAL.....990
CH THROTTLE.....869
PRO THROTTLE.....999
VIRTUAL PRO.....699
VIRTUAL PILOT PRO..999
F 16 COMBAT STICK..749
FIGHTER STICK.999
FLIGHT STICK....499
FLIGHT STICK PRO..499
FLIGHT STICK.....359
THRUSTMASTER FCS.....589
FCS PRO.....969
F16 FCS.....1150
F16 GAZ.....1250
FORMULA T1....1320

TITRES	Qte	Prix	Montant
E ORDINATEUR(Configuration Complète):		Port	
		Total	

E JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
E PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS) +47F
E PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

Exp . . / . .

M..... PRENOM.....
T RUE.....
VILLE .....
..... SIGNATURE:

JESSICO 06/11
BP 693
06 012 NICE CDX1
36 15 JESSICO
☎ 93.97.22.00
FAX 93.97.07.00

EXPEDITION: COLISSIMO

FRAIS DE PORT
LOGICIELS & ACCESOIRES 30 F
IMPRIMANTES & CONSOLES 60 F
PORT DOM TOM/ETRANGER +30 F
ETRANGER: CB ou MANDAT INTER.

BON DE COMMANDE

Repérez le ou les jeux que vous souhaitez commander, faites une croix pour indiquer votre plateforme (Amiga ou PC), comptez vos croix et reportez leur nombre sur le coupon. Faites votre total puis remplissez et renvoyez le coupon à :
Diskimage, 135, rue du Fbg St-Denis, 75010 Paris

TITRE DES JEUX	THEME	AM	PC	TITRE DES JEUX	THEME	AM	PC
4TH ET INCHES	Foot.Améric.	■		METAL MUTANT	Arc.Avent.	■	
688 ATTACK SUB	Stratégie		■	MIG 29	Simul.Vol		■
7 COLORS	Réflexion	■		OFF SHORE WARRIOR	Arcade	■	
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	Data Disk		■	OM FOOTBALL	Football		
ALPHA WAVES	Simul.Vol	■		ONE STEP BEYOND	Arc./Startégie		■
BATTLE CHESS 4000	Jeu d'échecs	■		OSCAR	Arcade		■
BATTLE CHESS II	J'eu d'échecs		■	OTHELLO KILLER	Réflexion		■
BATTLE COMMAND	Simul.Char	■		PANG	Arcade		■
BATTLE STORM	Shoot'em up			PARASOL STARS	Arcade		■
BILL'S TOMATO GAMES	Arcade		■	PICTIONNARY	Jeu de société		
BOMB'X	Arcade/Sexy			PIT FIGHTER	Combat		
BOSTON BOMB CLUB	Réflex./Strat.		■	PREHISTORIK	Arcade		
BUBBLE BOBBLE	Arcade		■	PRINCE OF PERSIA	Arc./Avent.		
BUDOKAN	Arts Martiaux			PRO TENNIS TOURS	Simul.Sport.		
COMPIL BITMAP Vol.1	Arc.		■	PUSH-OVER	Arc./Stratégie		
COMPIL JUMP	Arcade		■	R-TYPE	Shoot'em up		■
COMPIL LE MONDE DES MERVEILLES	Arcade		■	RACK'EM UP	Billard	■	
COMPIL LES JUSTICIERS 2	Arcade		■	RAINBOW ISLANDS	Arcade		■
COMPIL MAGNUM 4	Arcade/Vol		■	RAMPART	Stratégie	■	
COMPIL NRJ 1	Arc./avent.		■	RANX	Arcade	■	
COMPIL NRJ 2	Arc./avent.		■	ROBOCOP 3	Arcade	■	
COMPIL NRJ 3	Arc./avent.		■	ROBOSPORT	Arc./Stratégie		■
COMPIL SPORT COLLECTION	Sport		■	SIM ANT	Stratégie		
COMPIL UNIVERSE	Arc./Avent.		■	SLEEP WALKER	Arcade		
COOLWORLD	Arcade			SLIDERS	Arcade		
CRAZY CARS II	Courses	■		SPACE GUN	Arcade		■
DAL'X	Arcade/Sexy			STEEL EMPIRE	Stratégie	■	
DISC	Arcade	■		STORM MASTER	Aventure	■	
DRAKKHEN	Jeux de rôles	■		STRIKE FLEET	Strat.Navale		
DUNE	Stratégie	■		STUN RUNNER	S.EM'UP 3D		
ELF	Arcade			SUPER SKI II	Simul.Sport.		
EPIC	Simul.Vol			SUPER SPACE INVADERS	Shoot'em up		■
F-15 STRIKE EAGLE II	Simul.Vol		■	SUPER SPORT CHALLENGE	Athlétisme		■
F-19 STEALTH FIGHTER	Simul.Vol		■	TERMINATOR 2	Arcade		■
F-29 RETALIATOR	Simul.Vol	■		TEST DRIVE 2	Simul.Voiture		■
FIRE & FORGET	Arc./Voiture			THE ADDAMS FAMILY	Arcade		■
FLIGHT SIMULATOR	Simul.Vol		■	THE BLUES BROTHERS	Arcade		
GLOBAL EFFECT	Stratégie	■		THE CYCLES	Course motos		
HOOK	Arc./Avent.		■	THE DREAM TEAM	Basket		■
HOT RUBBER	Moto			THE IMMORTAL	Aventure	■	
HUDSON HAWK	Arcade		■	THE NEW ZEALAND STORY	Arcade		■
INDIANAPOLIS 500	Courses			THE OLYMPIC GAMES'92	Sport		■
JACK NICKLAUS	Golf			THE SIMPSONS	Arcade		
JURASSIC PARK	Arc./Avent.			THE TELLER	Réflexion		■
KID CHAOS	Arcade		■	TITAN	Casse-briques		■
KIG GLOVES II	Arcade		■	TITUS THE FOX (MOKTAR)	Arcade		
KILLER BALL	Foot Futuriste		■	TOKI	Arcade		■
KNIGHT FORCE	Arc.Avent.			ULTIMA VI	Aventure	■	
L'ARME FATALE 3	Arcade			WF EUROPEAN RAMPAGE	Catch/Arcade		
LHX ATTACK CHOPPER	Simul.Hélico	■		WF WRESTLEMANIA	Catch/Arcade		
LOMBARD RALLY	Rally Voitures			WING COMMANDER	Simul.Vol	■	
LORDS OF THE RINGS I	Jeux de rôles	■		WIZKID	Arcade		
MEGALOMANIA	Stratégie		■	WIZZBALL	Arcade		■

□ disponible ■ non disponible GEN4-82

Tarifs : 1 jeu : 50 F. / 2 jeux : 90 F. / 3 jeux : 120 F. / 5 jeux : 150 F. / 7 jeux : 200 F. / 10 jeux : 250 F.
OFFERTS pour 5 jeux achetés : Smash TV (Amiga) ou M4Sherman + goodies (PC) - LES COMPILS. COMPTENT POUR 3 JEUX
Frais de port : 1er jeu : 15 francs, puis 5 Francs par jeu supplémentaire. Livraison sous 10 jours.
Je commande : ___ jeu(x). Total de ma commande : ____ Francs + ____ de port = _____ Francs
NOM : .....Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....Ville : .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Carte bancaire
CB N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire : |_|_|_|_|
Dans la limite des stocks disponibles. En cas de rupture, titres de remplacement :
Seuls les jeux réellement défectueux peuvent faire l'objet d'un remplacement.
date et signature :

machine ▶ **PC CD-Rom** | éditeur ▶ Philips Media | date de sortie ▶ *Novembre 95*

ALIEN ODYSSEY

De l'alien sur un plateau !

Après un Creature Shock mi-arcade mi-film interactif, Argonaut nous ressert une exploration de l'espace inconnu prétexte à l'atomisation d'hideux aliens. Mais si on retrouve bien une partie arcade, la majeure partie du jeu offre beaucoup plus d'interactivité, avec une aventure à la Bioforge.

▲ *Une scène classique de duel à mort avec un garde Dak. Difficile de l'assaisonner et d'éviter ses tirs en même temps !*

Effectivement, on retrouve dans Alien Odyssey le scénario de base de Creature Shock, puisque vous, l'expert Psaph (à tes souhaits, c'est pas grave, ca ne tache pas…) Abal, êtes chargé d'explorer une planète inconnue du système Betan. Vous partez donc pour ce qui n'est pour vous qu'une mission de routine lorsque, près de la surface de la planète, un éclair frappe votre beau vaisseau tout neuf, même que vous aviez pas encore fini de payer les traites. Jusque là, rien de plus classique, et après un crash de routine vous vous retrouvez comme si souvent à moitié mort dans une gigantesque forêt. Du coup, c'est un alien qui prend contact avec vous, et vous ramène à la vie. Mais alors que Gaan (lui, c'est un gentil alien) vous accompagne à son village, vous vous faites traîtreusement attaquer par des Daks sur motos, avec pour tout protocole le doux langage de leurs grenades ! Comme vous êtes très intuitif, la première grenade dans les dents vous fait comprendre que les Daks

▲ *Et vous voilà parti pour une nouvelle aventure. Les dialogues en anglais sont sous-titrés dans notre langue.*

▲ *Ce robot armé jusqu'au dernier boulon rappelle furieusement celui de Robocop, et s'avère tout aussi méchant !*

sont vos ennemis, et qu'il va falloir leur mettre une grande claque pour les calmer, intuition qui ne fait que se conforter quand vous apprenez par le grand chef du village de Gaan que les Daks sont leurs cousins cyber-dégénérés, et qu'ils menacent d'exterminer les Daks pacifiques avant de se tourner vers l'espace et d'envahir tout l'univers, bien entendu sans lui demander son avis ! (Ndlr : Record Guiness homologué de la phrase la plus longue de la presse micro… Vous avez le droit à trois respirations avant de poursuivre).

Après l'arcade, l'aventure

Vous commencez l'histoire par une phase d'arcade dans laquelle vous effectuez une course-poursuite avec des Daks motorisés qui tentent de vous

▲ *Vous trouverez parfois sur les cadavres des objets à ramasser, une main ou des codes pour ouvrir certaines portes.*

empêcher d'atteindre le village de Gaan, dans un style librement inspiré de la course de moto-speeders sur la lune d'Endor, dans la Guerre des Étoiles. Les déplacements sont précalculés, et tandis que l'ordinateur slalome pour vous entre les arbres, vous devez tirer sur les Daks avant qu'ils ne vous balancent des grenades, ou après si vous ne pou-

Des aliens sous tous les angles de caméra !

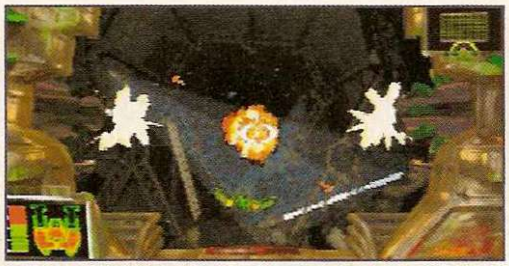
vez pas faire autrement ! L'action est régulièrement entrecoupée de scènes cinématiques déclinant les mille et une façons qu'ont les Daks de s'écraser mollement contre des platanes. Si les phases d'arcade ne posent pas trop de problème au niveau normal, vous êtes bon pour les recommencer de nombreuses fois en mode difficile, à moins d'être un as

de la souris ! Entre deux tranches d'arcade et des passages cinématiques décrivant la progression de l'intrigue, le plat de résistance d'AO consiste en un jeu d'aventure ou votre personnage 3D évolue dans des décors fixes vus sous différents angles de caméra. Contrairement aux habituels déplacements en précalculé, comme dans Creature Shock, vous avez cette fois une totale liberté de mouvement, dans le style Alone in the Dark ou Bioforge. Ici, vos actions se gèrent uniquement au clavier, avec quelques combinaisons de touches, pas toujours très heureuses, d'ailleurs... Dans ces phases d'exploration des bases Dak, vous devrez d'abord communiquer avec eux à coups de lasers et résoudre quelques énigmes. Si ces dernières se révèlent logiques et parfois originales, elles ne demandent pas un effort de réflexion intense.

Tueur d'aliens en série

En fait, l'essentiel tient, en plus de déjouer quelques pièges, à vos combats au laser (on aurait apprécié plus de variété au niveau armement !) avec les Daks, et il faut avouer que certains angles de caméra et un contrôle plutôt imprécis de votre perso ne vous facilitent pas la tâche ! De plus, les points où vous pourrez vous recharger en énergie sont assez rares, tandis que les occasions d'en perdre ne manquent pas ! Il vous faudra parfois user et abuser des sauvegardes pour progresser. Dommage, car la réalisation tient vraiment la route. En particulier, les graphismes des phases d'aventure se montrent plus propres que dans Bioforge, et les mouvements des personnages offrent beaucoup de réalisme. Mais on finit par regretter que la durée de l'aventure, très courte dans l'absolu, soit artificiellement rallongée par la difficulté des combats du fait d'une jouabilité très moyenne. ■

Frédéric Marié



▲ *Cette seconde phase d'arcade vous engouffre à toute vitesse dans un couloir de mine. Avec de nombreux obstacles !*

▲ *Certaines salles vous feront vous sentir petit, tout petit, vous vous apercevez, en haut à gauche !*

▲ *Avant d'arriver au village de Gaan, il faudra passer ces Daks, et surtout ces grenades qui vous balancent à tout va !*

Aventure/arcade

74% Support CD

Graphisme	15
Son	15
Animation	16
Durée de vie	10

- Animations réalistes.
- L'ambiance « alien ».

- Contrôle du personnage.
- Trop court.

Technique : Minimum 486, 4 Mo de Ram et lecteur CD-Rom 2X. Environ 11 Mo sur HD. Carte vidéo VLB/PCI et 486 DX2 conseillés.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90 avec 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Environ 350 francs

L'avis de Fred

Le scénario d'Alien Odyssey se révèle beaucoup plus superficiel que dans un jeu comme Bioforge. Si on fait abstraction des combats qui rallongent la sauce, on peut le terminer en moins de huit heures ! On a beau chercher des tactiques pour résoudre les combats à son avantage, vu la relative imprécision des contrôles, on finit de guerre lasse par simplement blaster dans le tas, ce qui demande autant de chance que d'habileté ! Au final, ce jeu s'adresse plutôt à ceux qui privilégient l'action sur la réflexion, s'ils sont très persévérants !

MEDIADISC

Pressage de CD-ROMs

1000* CD-ROMs 8990 FHT TOUT COMPRIS**

* Autres quantités, nous consulter.

**Cette offre est valable une seule fois pour toute commande passée avant le 31 décembre 1995. Elle comprend :
– La fabrication du glassmaster
+ le pressage des 1000 CD, impression 1 couleur,
+ un 4 pages quadri au recto, NB au verso
+ la réalisation des maquettes, de la photogravure du 4 pages et de la face du CD.
+ la livraison 1 point Paris

Bulletin à retourner à :
MédiaDisc, service commercial,
44, rue P.J. Proud'hon 78800 Houilles

"Je suis intéressé par cette offre. Merci de me faire parvenir une documentation."

NOM : .....
Prénom : .....
Société : .....
Adresse : .....
.....
CP : .....Ville : .....

Bulletin à renvoyer absolument avant le 30/11/95

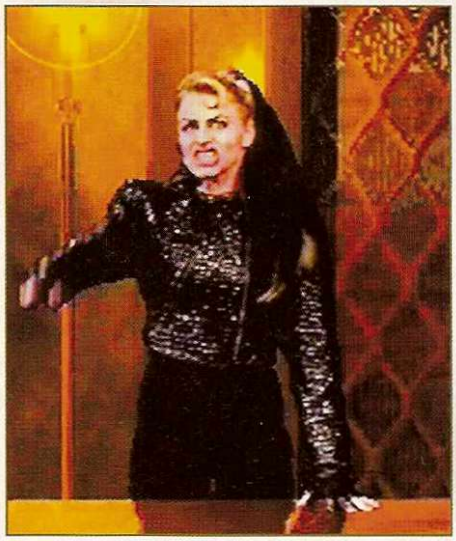
machine ▶ **PC CD-Rom** | éditeur ▶ Blue Byte/Ubi Soft | date de sortie ▶ *Disponible*

BATTLE ISLE 3
SHADOW OF THE EMPEROR
L'empire contre-attaque

▲ *Vous voulez déplacer cette unité ? Ach, so, pas de problème, vous pouvez cliquer sur les rares hexagones non envahis par les vilains rouge !*

Blue Byte en a plein le dos que les wargames n'intéressent qu'une poignée de passionnés. Blue Byte s'insurge. Blue Byte affuble sa dernière production d'une heure de scènes cinématiques. Blue Byte a raison. Mais les fondus trouveront-ils leur compte dans cette vraie-fausse évolution du genre ?

Aujourd'hui, dès que vous dites « wargame », soit votre interlocuteur vous imagine en train de courir en treillis avec un pistolet « ball-paint » (et vous le consternez), soit il vous clame fièrement « ah ouais, le film » (et vous êtes consterné). Grâce à Battle Isle 3, son fonctionnement sous Windows, ses séquences filmiques, ses graphismes SVGA, ses combats en 3D texturée… le monde entier saura bientôt ce qu'est un wargame, et c'est tant mieux. Mais passons immédiatement à l'introduction, une scène vidéo d'un quart d'heure. Voilà : depuis quelques temps, l'Assemblée qui réunit Drull et Kais (jadis peuples ennemis) est le siège de violents affrontements verbaux entre Ben Haris, un drull nationaliste et fauteur de guerre, et Caro, une femme Kais que les rodomontades de ce crétin belliqueux commencent à échauffer sévère. Alors qu'elle rentre dans sa province natale après une séance particulièrement houleuse, son vaisseau, victime d'un sabotage, s'écrase sur une île. Elle survit miraculeusement et se traîne jusqu'à une grotte où elle rencontre l'image holographique d'un légendaire chef de guerre : Punt Vassius. Empereur omniscient mais sans pouvoir d'action (puisque réduit à une simple image « pensante »), celui-ci attend de Caro qu'elle mène les troupes impériales dans une guerre contre Ben Haris et ses troupes drulles. Elle accepte sans hésitation. Punt Vassius vous confiera donc un ensemble de missions que vous exécuterez en mobilisant vos talents de stratège (et oui, vous incarnez Caro).



▲ *Ne vous méprenez pas, malgré son look à la Nina Hagen et sa moue agressive, Caro est la « gentille » du jeu.*

▲ *Comme les caractéristiques de vos unités sont visibles à l'écran, aucun manuel n'accompagne le jeu. Tant mieux, avec 64 unités différentes, nos forêts ne s'en seraient pas remises.*

▲ *Intro : Caro découvre fortuitement le refuge de Punt Vassius, l'empereur virtuel.*

Multi-fenêtrage douteux

Le jeu comporte 32 scénarios différents dont 20 constituent la campagne « Battle Isle 3 » (vos unités rescapées conservant l'expérience-performance acquise lors des précédentes batailles). Tous sont jouables de deux à six joueurs sur le même écran ou en réseau (pas de link), le soft pouvant gérer les armées de votre choix. Comme d'habitude, chaque carte-scénario comporte des infrastructures (maintenance, réapprovisionnement ou fabrication de

▲ *La fenêtre tactique en gros plan. Vert : zone inconnue. Gris : hors champ de vision. « Normal » : vous voyez.*

▲ *Une scène cinématique de combat calculée en temps réel (en fonction des unités et du terrain).*

▲ *Certains scénarios vous proposent un grand nombre d'unités à gérer. Approche stratégique recommandée.*

nouvelles unités) dont le contrôle est déterminant pour l'accomplissement de votre mission. Comme d'habitude, vous devrez préserver certaines unités précieuses au regard de vos objectifs (infanterie pour investir des infrastructures, unités de ravitaillement si l'objectif se situe loin de tout bâtiment). Et, comme d'habitude, l'alchimie fonctionne plutôt bien. Quelques nouveautés cependant.

Des scènes cinématiques qui enrichissent le genre

Tout d'abord, les conditions climatiques (importantes d'un point de vue stratégique) et votre mission peuvent désormais changer en cours de scénario. Vous en serez informé à travers de multiples spots cinématiques. En ce qui concerne ceux-ci, les scènes filmées apporte un réel « plus » au jeu en donnant du sens à cette succession de scénarios « wargame », et c'est bien. Ensuite, l'interface est désormais multi-fenêtrée. Là, moins de motifs de satisfaction, le choix du multi-fenêtrage a surtout permis aux concepteurs de s'épargner une optimisation de l'interface : pas de scrolling pour la carte tactique (ascenseurs gauche/droite et haut/bas), zoom non accessible directement à l'écran (ouverture nécessaire du menu « options de jeu »)... pas terrible.

Du pareil au même

En revanche, la gestion des unités (à la souris) est confortable : un clic sur une unité pour obtenir ses caractéristiques, un double-clic pour avoir accès au menu des actions possibles (mini-fenêtre d'icones), puis vous agissez directement sur la carte. On regrette seulement l'absence totale d'évolution au niveau des modalités de jeu : actions des joueurs « chacun son tour », ordre chronologique déplacement-combat immuable, combats exclusivement en face-à-face (pas d'attaque groupée), une unité ne peut pas avancer sur la case d'une unité ennemie qu'elle vient de détruire, pas de gestion du moral des troupes, toute action est irrémédiablement engagée (pas d'annulation). Comme les règles qui s'imposent à vous s'appliquent également au soft lorsqu'il gère ses actions, l'intelligence artificielle du programme n'a sans doute pas été modifiée, même si elle reste honorable, quoique assez lente (jusqu'à dix secondes d'attente sur un Pentium 90 !). Au bilan, un bon soft qui ouvre le genre « wargame » à un public plus vaste mais qui n'a pas suffisamment évolué dans ses modalités de jeu pour satisfaire pleinement les passionnés. ■

Éric Ernaux

▲ *Phase de combat. Certaines unités possèdent plusieurs armes, à vous de choisir la plus efficace au regard de l'ennemi affronté.*

▲ *Retrouvez les sensations « Battle Isle » en construisant vos unités vous-même (moyennant dépense en énergie et matériel).*

L'avis d'Éric

Si l'enrobage a changé (multi-fenêtrage, scènes cinématiques, combats en 3D), le jeu lui-même diffère assez peu et les amateurs du genre risquent d'être un poil déçus. Cela dit, Battle Isle 3 n'en reste pas moins un wargame assez riche : 64 types d'unités (!), infrastructures « multifonctions », gestion des munitions et du carburant, plusieurs armes différentes par unité (à sélectionner lors des combats), missions et climat changeant... à une époque où les wargames « purs et durs » sont plutôt rares, ce troisième volet est le bienvenu.

Wargame

76%

Support: CD

Graphisme	17
Son	15
Animation	16
Durée de vie	15

- Battle Isle quoi !
- Scènes cinématiques.
- Missions évolutives.

- Peu de vraies évolutions.
- Multi-fenêtrage moyen.
- Longs chargements.

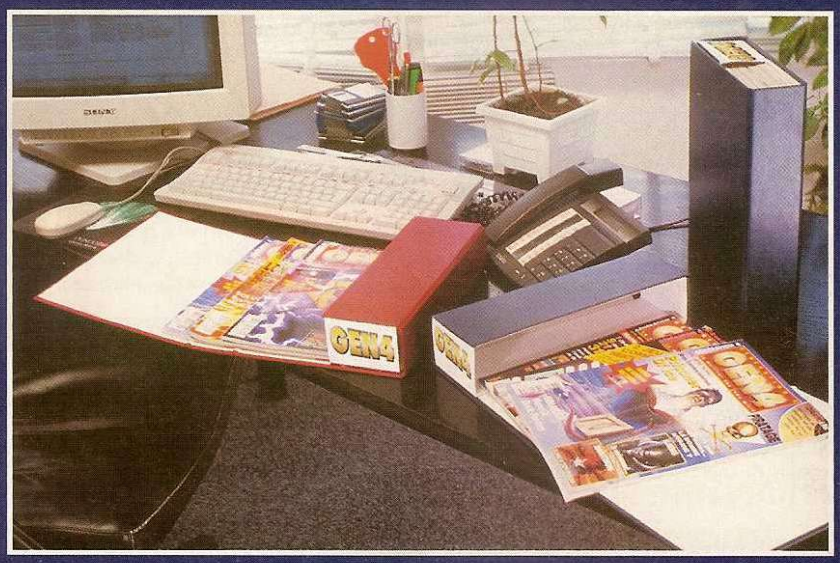
Technique : PC 486 DX, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, Windows 3.1 minimum.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom 4X (recommandé), Windows 3.1.

Environ 400 francs

NOUVEAU : Les reliures GEN 4 sont arrivées !



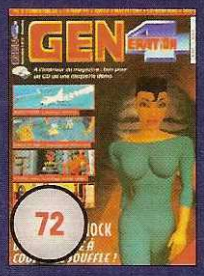
Indispensables pour conserver vos revues

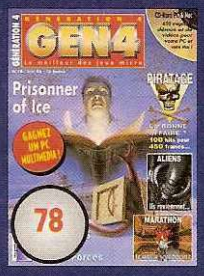
Existent en 3 couleurs

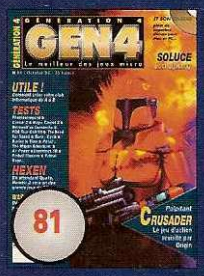
au lieu de 70 F ! Offre de lancement

45 F seulement

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros







*éditeur Pressimage, 1,29 F/min

et avec chaque numéro, 1 CD-Rom Mac et PC

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
GEN4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Je souhaite recevoir :

❑ ___ reliures Génération4
coloris : ❑ Bleu ❑ Rouge ❑ Gris
Une reliure permet de classer une année de GEN4.
❑ les numéros suivants de GEN 4 :

❑ 72 x __ ex.	❑ 77 x __ ex.
❑ 73 x __ ex.	❑ 78 x __ ex.
❑ 74 x __ ex.	❑ HS x __ ex.
❑ 75 x __ ex.	❑ 80 x __ ex.
❑ 76 x __ ex.	❑ 81 x __ ex.

35 Francs par exemplaire. Port et manutention : ajouter 10 F par lot de 3 revues.

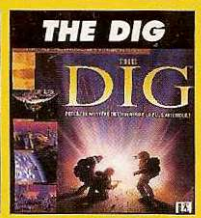
Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

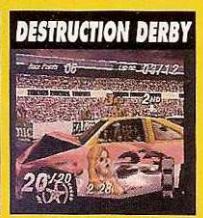
❑ M. ❑ Mme
NOM : . . . . . .
Prénom : . . . . . .
Fonction : . . . . . Société : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
. . . . . .
Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . .

Ci-joint, mon réglement par chèque, à l'ordre de Pressimage, d'un montant total de :_____ Francs.

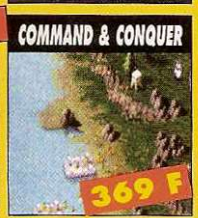
COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

NOUVEAUTES

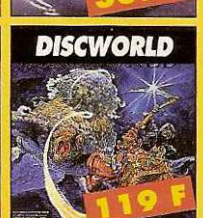




HITS



PROMO



SPECIAL PETITS PRIX

- DAY OF THE TENTACLE 99 F
- FATE OF ATLANTIS 99 F
- MONKEY ISLAND 99 F
- MONKEY ISLAND II 99 F
- LOOM 99 F
- COMPLITE ULTIMA IV 99 F
- LABYRINTH OF TIME 99 F
- NHL HOCKEY 99 F
- ULTIMA UNDERWORLD I ET II 99 F
- SPACE HULK 99 F
- REBEL ASSAULT 149 F
- SAM & MAX 149 F

BOUTIQUES ULTIMA

NOUVEAUX MAGASINS

→ **BRIVE**
29, rue de la République - 19100
Tél : 55 17 18 00

→ **BRUNOY**
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 69 39 55 82

→ **CERGY PONTOISE**
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 30 31 25 25

→ **LIMOGES**
40, avenue Garibaldi - 87000
Tél : 55 10 97 97

→ **LYON** 32, rue Ney - 69006
Tél : 72 74 46 39

→ **NICE** 42, bd Gambetta - 06000
Tél : 93 82 52 52

→ **RODEZ**
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 65 68 41 79

PARIS

→ **PARIS/GOBELINS**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 47 07 33 00

→ **PARIS/REPUBLIQUE**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
5,BD Voltaire - 75011
Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31

→ **PARIS/ST GERMAIN**
73,BD St Germain - 75005
Tél : 43 54 50 00

→ **PARIS/TURIN**
OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008
Tél : 42 94 97 14

→ **ASNIERES**
NEUF - OCCASION - ECHANGE
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 47 91 49 47

PROVINCE

→ **BASTIA** - 2, rue de la Miséricorde
20200 - Tél : 95 31 68 70

→ **BAYONNE**
11, rue du Port de Castets - 64100
Tél : 59 46 13 38

→ **BORDEAUX** - 203, rue Ste Catherine
33000 - Tél : 56 92 85 11

→ **CARCASSONNE**
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 68 47 49 74

→ **CASTRES** - 6, rue Henri IV
81100 - Tél : 63 59 28 03

→ **LE HAVRE**
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600
Tél : 35 19 00 82

→ **LOCHES** - 5, rue St Antoine
37600 - Tél : 47 59 28 20

→ **NIMES** - 4, rue des Greffres
30000 - Tél : 66 76 16 16

→ **PERPIGNAN** - 17, av. Guynemer
66000 - Tél : 68 50 89 50

→ **POITIERS** - 8, rue de l'Eperon
86000 - Tél : 49 41 77 45

→ **ROCHEFORT**
127 bis, rue Louis Thiers - 17300
Tél : 46 99 81 25

→ **ROUEN** - 103, rue du Général Leclerc
76000 - Tél : 35 98 38 99

→ **TOULOUSE** - 11, rue des Lois
31000 - Tél : 61 12 33 34

→ **FORT DE FRANCE**
Centre Commercial Le Trident
Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

... REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ... CONTACTEZ-NOUS AU 43 35 72 77

JEUX PC

	NEUF	OCC.
11 HOUR	NC	NC
1944	349 F	299 F
A4 NETWORK	329 F	269 F
ACE OF THE DEEP	349 F	299 F
ACES COLLECTION	389 F	299 F
ACTION SOCCER 96 + JOYPAD	299 F	249 F
AL UNDER Jr	299 F	219 F
AMAZONE QUEEN	299 F	229 F
APACHE LONGBOW	429 F	319 F
BIOFORGE	349 F	299 F
BUREAU 13	329 F	249 F
CARTON ROUGE	329 F	249 F
CHAOS CONTROL	299 F	219 F
CIVILIZATION	129 F	
COLONISATION	349 F	249 F
COMMANDER BLOOD	249 F	199 F
CREATURE SHOCK	299 F	229 F
CRUSADER NO REMORSE	NC	NC
DARK LEGION	299 F	219 F
DARK FORCES	289 F	249 F
DUNGEON MASTER 2	399 F	329 F
DOOM 2	349 F	249 F
DRAGON LORE *PROMO*	149 F	
DEADLUS ENCOUNTER VF	329 F	269 F
ECSTATICA	299 F	229 F
FOG	169 F	99 F
FIFA SOCCER	299 F	219 F
FLIGHT UNLIMITED *PROMO*	329 F	
FULL THROTTLE *PROMO*	269 F	
HI OCTANE *PROMO*	329 F	
HIGH SEAS TRADDER	389 F	299 F
ICA 1+2 *PROMO*	199 F	
KING'S QUEST COLLECTION	349 F	249 F
• STRIKER 95 + BALLON	269 F	199 F
• US NAVY FIGHTER	369 F	269 F
• US NAVY FIGHTER DATA	NC	NC
• VIRTUAL POOL	349 F	269 F
• WARCRAFT	349 F	299 F
• WARRIOR	279 F	219 F
• WING COMMANDER 3	379 F	299 F
• WOODRUFF	349 F	249 F
• ULTIMATE DOOM	249 F	199 F
• MYST VF	399 F	269 F
• MICRO MACHINE II	299 F	249 F
• NHL HOCKEY 95	369 F	269 F
• SUPER KART	249 F	199 F
• SCOTTISH OPEN	269 F	199 F
• FX FIGHTER	279 F	219 F
• HEARTH OF THE DARKNESS	NC	NC
• JAGGED ALLIANCE	319 F	269 F
• PRIMAL RAGE	NC	NC
• TERMINAL VELOCITY	249 F	199 F
• HIDDEN WORLD	199 F	99F
• KING QUEST 7	349 F	249 F
• KYRANDIA 3	279 F	199 F
• LBA	369 F	269 F
• LORD OF MIDNIGHT	399 F	299 F
• LOST EDEN	249 F	199 F
• MACHIVELLI PRINCE	329 F	249 F
• MAGIC CARPET +	349 F	299 F
• MAGIC CARPET *PROMO*	249 F	
• MASTER OF THE MAGIC VF	349 F	299 F
• MORTAL KOMBAT 2	299 F	199 F
• MEGAMAN X + JOYPAD	349 F	299 F
• NBA LIVE 95	349 F	299 F
• NOCTROPOLIS *PROMO*	299 F	
• PRISONER OF ICE	349 F	299 F
• RAVENLOFT 2	329 F	269 F
• RISE OF ROBOT	219 F	149 F
• R POWER	369 F	299 F
• SIM CITY 2000	329 F	229 F
• SIMON LE SORCIER 2	NC	NC
• SIM TOWER	349 F	299 F
• SLIPTREAM 5000	269 F	199 F
• SPACE QUEST VI	369 F	299 F
• STAR TREK NEXT G	369 F	319 F
• SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	199 F
• SYNDICATE + UFO *PROMO*	199 F	
• SKIN GAME	399 F	299 F
• THE CIVIL WAR	319 F	269 F
• THEME PARK	379 F	249 F
• LAST DYNASTY	349 F	299 F
• ORION CONSPIRACY	359 F	299 F
• PERFECT GENERAL 2	399 F	299 F
• PSYCHO PINBALL	299 F	249 F
• UNDER KILLING MOON	PROMO	299 F

OCCASION

ULTIMA ACHETE COMPTANT OU ECHANGE VOS LOGICIELS (CD ROM ou Disk) PLUS CHER

ARCADE 3D : DOOM 1666, HERETIC, ROTT, WOLF 3D, TERMINAL VELOCITY, NIGHTWAR 3D, DESCENT, BLACKSTONE, BODYCOUNT, XENLAB 3D, CORRIDOR 7, QUARANTINE, BREAK FREE, ARCADE COMBAT, ONE MUST FALL, SANGO FIGHTERS, CREEP, SENTIO, MORTAL KOMBAT II, STREET FIGHTER II, BODY BLOWS, BRUTAL. **ARCADE ACTION :** CANNON FODDER. **ARCADE TIR :** DSC. **CARTE :** TAROT 201. **CASSE BRIQUE :** KRYPT, GEMS 2, EROID, BREAK. **CHANNE :** STRIP POKER. **COURSE :** BC RACERS, OVERDRY, POWER DRIVE, TUBES, SKYROADS, SUPER KART, WACKYWEEL. **DIVERS :** TRUGG, BALLISTI, L3, PETE, CHENILLE. **DRIVERS :** FABRICANT CARTE SVGA. **ECHEC :** SFTCREAT. **FLIPPER :** PINBALL DREAMS, PSYCHO PINBALL, DREAM. **PLATEFORME :** WORLD, FOREST, FROG, JAZZ JACK RABBIT, HARRY, HOLLS POLLS, LOAST, PIZZA, RIPTIDE, TROLLS, VGODESS, WILDWEST, ZOOL. **SHOOT N'UP :** RAPTOR, HIGHWAY UNTER, TOWER ASSAULT, SOLAR, OUT RIDGE, TUB WORLD, XATAX, SPACE, DARKER, DESERT, LOST, N RAID, LINE WARS, SPECTRE, TRAFIC DEPARTEMENT, INTRUDER, ZONE 66, CHEESSY, DELTWING. **SPORT :** FAIRHEAVEN, FIFA SOCCER, KICK OFF 3, POOL. **SYNTHESE :** POV RAY. **TETRIS :** 2 TETRIS, JBF, MAXTRIS, SPIRID, TETRIS, ZOOM. **UTILITAIRES :** DOOM, HERETIC, WOLF 3D, GAME WIZZARD. **WARGAME :** FRONT CINE, WARCRAFT, MASTER OF MAGIC, X COM. **DEMO DE GROUPE :** 2 MD, REAL, CD2, PANIC, CORTA, CYBOZ, DIM, MOON, PLANT, PSYCHO, SEMTEX, XYZ, MARS. **EDUC :** ARMATH. **IMAGES GIF AVENTURES :** TEEN AGENT, BIG RED, ADVENTURE, DISCWORLD, GUILTY, DUNGEON MASTER 2, ESPRITS, TRANAK. **MULTIMED SON :** 330 FICHIERS MODULES, 1239 FICHIERS MIDI, SOUND TRACKER (FT TRACKER, RMP 120, PLAYERS, PLAYERS MIDI, PLAYERS MODULE, PLAYERS WAVE). **MULTIMED VIDEO :** MORPHING (RMORF), FRACTAL (FRACTINT), PLAYER (VIDEO FOR DOS, DMPEG),VIEWER, PV (LIE FICHIERS IMAGES ET VIDEO, PIC, DESSIN BITMAP). **UTILITAIRES ...**

La meilleure compil de la rentrée !!!

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX . Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète .....

Tél. (obligatoire) .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F

❑ CHÈQUE ❑ CONTRE REMBOURSEMENT+30 F

❑ CARTE BLEUE

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

DATE ..... SIGNATURE

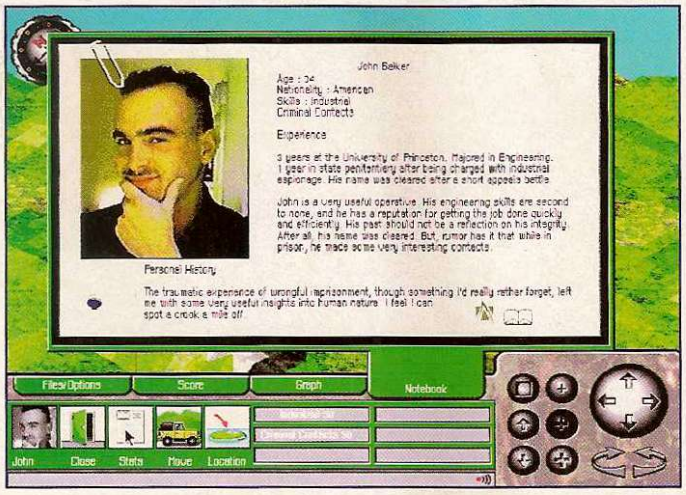
GEN 4 11/95

machine ▶ **PC CD-Rom** | éditeur ▶ Maxis | date de sortie ▶ *Disponible*

SIM ISLE
Missions In The Rainforest

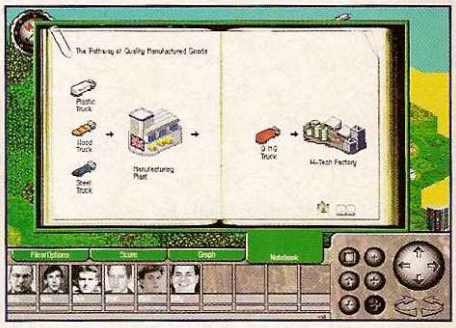
Pauvre Robinson

On se demandait bien ce que Maxis allait pouvoir nous « Simer ». Après la ville, la terre, les fourmis et j'en passe, c'est au tour de l'île paradisiaque d'en prendre plein son grade. Ami gestionnaire, si l'ENA n'a pas voulu de vous, vous allez vous rendre compte que vous n'avez rien raté...



◀ *À votre disposition une fiche sur chacun de vos agents retraçant sa personnalité et ses compétences.*

Un village peuplé de sauvages. Excellent pour la main d'œuvre pas chère. ▼



▲ *Une aide en ligne très bien faite vous explique schémas à l'appui comment produire ce que vous voulez.*

La première impression que l'on a en jetant un œil sur Sim Isle est un peu étrange... Avec Maxis, on a l'habitude de se retrouver face à des graphismes léchés qui évoluent au fur et à mesure de votre progression et de comprendre en deux coups de cuillère à pot quelle va être la raison de nos insomnies futures (construire la plus grosse ville, la plus grosse tour...). Là rien ! C'est donc avec un soupir à décorner les bœufs que je me résigne à ouvrir la doc qui, sans égaler certains pavés, flirte tout de même avec les cent pages. Là, seconde surprise, on se fout complètement de l'île en elle-même. En fait, on gère un micro pays qui a la taille d'une île. Comme il était un peu coriace d'appeler le produit « Simtoutpetitpays », on s'est donc rabattu sur une île. En fait, c'est tout un archipel auquel vous aurez à faire face puisque chacune de ses îles représente un scénario et donc un challenge particulier.

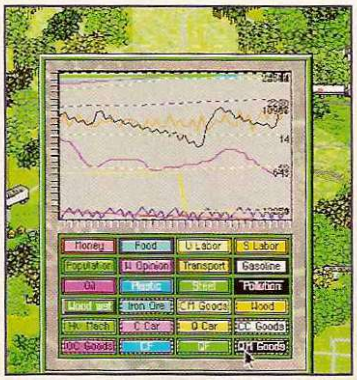
Mais commençons par le commencement, c'est-à-dire par le Tutorial. Votre mission consiste à découvrir une race quasi-disparue, à la protéger, à exporter un nombre important de spécimen histoire de sauver l'espèce et enfin d'attirer au moins 250 touristes ébahis. Vous commencez donc sur une petite île dans laquelle se trouvent cinq villages peuplés de sauvages que c'en n'est pas croyable, d'une localité en préfabriqué toute pourrie, d'une ou deux mines et scieries et d'une centrale électrique. À vous de jouer... Pour venir à bout de cette tâche, vous disposez d'un certain nombre d'agents (une dizaine maximum) possédant chacun des compétences particulières telles que construction, exploration, industrialisation, contacts criminels, recrutement, négociation, écologie, culture locale, faune, zoologie et flore.

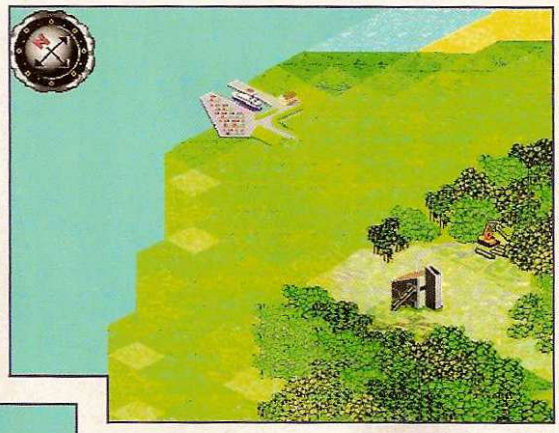
Bonjour monsieur l'agent

Ces agents sont vos intermédiaires et vous permettront de faire en gros tout ce que vous voulez tant que vous aurez du pognon. En ce qui concerne le Tutorial par exemple, vous allez devoir éduquer les sauvages pour qu'ils puissent produire de la bouffe et que leur population augmente, ce qui vous permettra d'en engager en tant qu'ouvriers non qualifiés. Vous devrez envoyer votre explorateur dans la jungle jusqu'à ce qu'il trouve le fauve sur le point de disparaître. Il construira alors une petite hutte. Afin de la transformer en réserve, il faudra recruter les sauvages pour qu'ils vous aident à bâtir une barrière et créer ainsi une réserve. La population de fauves augmente alors mais stagne à cause des braconniers. Il va falloir développer votre ville pour pouvoir engager des travailleurs spécialisés qui serviront alors de gardes. L'augmentation du nombre des fauves va alors vous permettre d'en vendre à des zoos étrangers (d'où conditions de victoire proche et brouzoufs plein les fouilles). Il ne vous reste plus alors qu'à faire venir des touristes en construisant un port ou un aéroport (comme dirait BHL) et un bel hôtel pas trop loin (le touriste est fainéant). Et voilà, vous avez accompli vos conditions de victoire au bout d'un moment. Ça a l'air tout simple comme ça, mais comme d'habitude,

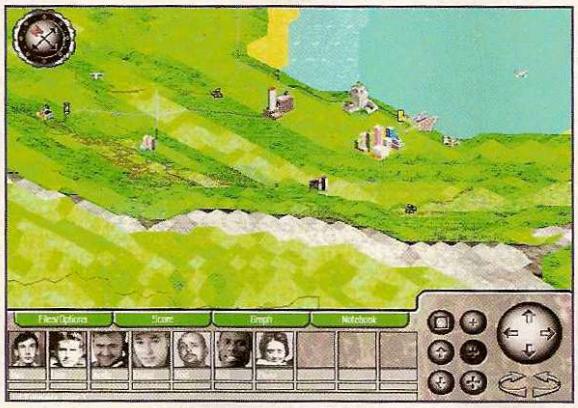
Un bon jeu Sim ne le serait pas vraiment s'il n'était bourré de graphiques.

Vous criserez souvent sur cet écran puisqu'il vous indique l'argent que vous perdez tous les mois.





Des scieries pour acheter du bois puis construire des hôtels afin d'attirer les touristes



Voilà ce que vous apercevez au deuxième niveau de zoom. Tout sauf les forêts.

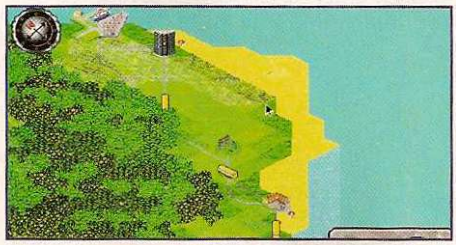
Cet écran vous indique comment se présente la situation. Il est rare de le regarder avec un grand sourire.

cela prend des heures, et je dois bien reconnaître que, contrairement à de nombreux softs qui en font trop, on ne se perd pas en tonnes de commandes et de sous-commandes. C'est clair, pas facile et après une ou deux heures de prise en main, on s'amuse vraiment.

Je vous l'emballe ?

On ne peut pas vraiment classer l'ambiance sonore et les bruitages dans la catégorie « impressionnant » et c'est avec un certain plaisir que l'on clique rapidement sur l'option « off ». Mais la surprise de taille vient des graphismes. Avec Maxis, on avait l'habitude de voir 400 dessins différents pour chaque bâtiment avec animation à la clef. Là, ce n'est pas ça du tout, du tout, même si vous aurez droit à un ou deux trucs en train de se balader. En revanche, vous vous régalerez des photos représentant les divers sites remarquables que vous développez sur votre île, voire d'une petite scène vidéo. Pour une fois, un jeu Maxis exploite pleinement le support CD. Comme d'habitude avec ce genre de produit, 25 pages seraient nécessaires pour en faire le tour de façon exhaustive et vous énumérer tous les types d'industries et d'activités en général que vous pouvez développer. Étant donné que Maxis n'a pas daigné nous corrompre, je m'arrêterai donc là en vous signalant que bien que cet épisode de la saga des Sim soit un peu déconcertant pour les habitués, il est loin d'être l'un des plus mauvais. ■

Olivier Canou



Un piège à touriste médiocre qui vous permettra à peine de survivre.

Je vous présente un piège à touriste en bon état de marche.

L'avis d'Olivier

Sachez-le tout de suite, il faut bien compter une heure de jeu pour comprendre quelque chose et trois ou quatre pour commencer à être à l'aise. Une fois cette période d'adaptation passée, Sim Isle est ce que l'on appelle un produit « prise de tête » mais dans le bon sens du terme. Beaucoup de paramètres à gérer mais on ne tombe pas non plus dans le n'importe quoi. Personnellement, je n'ai pas été emballé par les graphismes et le son, mais l'aspect gestion est très bien pensé. Bref, sans être le jeu du siècle, il fera la joie des joueurs confirmés.

Gestion

80%

Support CD

Graphisme	10
Son	8
Animation	9
Durée de vie	16

- La gestion.
- L'originalité des scénarios.
- Très prenant.

- La documentation.
- Les graphismes.
- Les sons.

Technique : 486 minimum.

Versions : Aucune.

Testé sur : Pentium 90.

Environ 350 francs

SIMON THE SORCERER 2

Une armoire dans le chapeau !

Loin des graphismes SVGA bien léchés tellement en vogue, Adventure Soft récidive avec un bon petit jeu d'aventure bien de chez eux qui n'est pas sans rappeler par ses allures l'excellent Discworld. De quoi réjouir les apprentis-sorciers, dès l'instant que le délire et l'humour sont au rendez-vous !

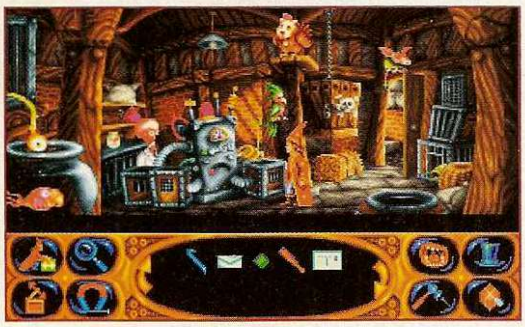
▲ *Vous ferez de drôles de rencontres sur les docks, comme ce danseur africain qui peut amener la pluie... sur vous !*

▲ *Voilà une danse folklorique comme vous n'en verrez jamais plus, et qui risque de vous laisser un goût de cendres...*

Même les génies ▲ ne savent pas se conduire dans ce jeu. Quand même, celui-ci a daigné brancher son répondeur !

Dans la série des anti-héros, le fana de jeux d'aventure avait déjà dû supporter les péripéties lamentables de Rincevent dans Discworld. Dans le même style, nous déplorons aujourd'hui le retour de Simon, l'apprenti-sorcier bien malgré lui, pour la suite de ses aventures. Remarquez bien, pour une fois il ne l'a pas fait exprès ! En effet, notre Simon découvre un soir une maousse armoire normande plantée en plein milieu de sa chambre. Poussé par une curiosité des plus maladives, il commence à en explorer avidement l'intérieur pour premièrement se retrouver enfermé (classique...) et deuxièmement téléporté dans une dimension grouillant de nains, de gobelins et de dragons (beaucoup moins classique...). Ce plan sournois provient de l'esprit machiavélique de Sordid, le méchant sorcier vraiment pas beau que Simon avait envoyé dans les limbes au terme du premier volet. Donc il est mort, mais pas tout à fait, et sa complète résurrection passe par la capture de Simon. En attendant de trouver une torture au comble de l'indicible, il semblerait que l'armoire ait eu des ratés, et se soit posée en plein centre ville, bien au-delà de la forteresse de Sordid. Dès lors, Simon va partir en quête de Mucusade, le seul ingrédient propre à recharger l'armoire normande téléporteuse pour retourner à la maison. Devinez quoi, je subodore que ça ne sera pas si facile...

▲ *Dans cette ville de fous, on finit par ne même plus s'étonner de trouver des vrais fêlés du crâne !*



▲ *Cette animalerie est en fait une couverture pour un inventeur fou. Au bout d'un moment, plus rien ne vous étonne !*

Des énigmes surprenantes !

En tout cas, l'interface ne devrait pas vous poser trop de problèmes, celle-ci utilisant un système d'icones pour chaque type d'action. Il faut avouer que les icones en question constituent au début des énigmes en elles-mêmes. Par exemple, le fait que l'image d'un clou attiré par un aimant représente l'action « prendre » tient un peu du domaine de l'ésotérisme ! En fait, je suspecte les développeurs d'avoir poussé leur délire jusque dans l'interface même. Ou alors ils sont vraiment comme ça dans la vie... Bref, attendez-vous à en voir de toutes les couleurs d'ici la fin de l'aventure ! Les personnages les plus perturbés du bulbe attendent que vous les croisiez pour vous asséner des répliques complètement délirantes ou vous imposer les quêtes les plus stupides qui soient ! Un exemple parmi tant d'autres, il vous faudra trouver un bol de porridge

◀ De nombreux décors scrollent sur la taille de plusieurs écrans. Vous passerez souvent par cette rue marchande.

Rien ▶ à dire avec le vendeur de farces et attrapes, celui-ci sait faire passer le courant !

Parfois, se cacher dans une cheminée ▲ ne s'avère pas très judicieux ! Dommage qu'il y ait si peu de scènes cinématiques.

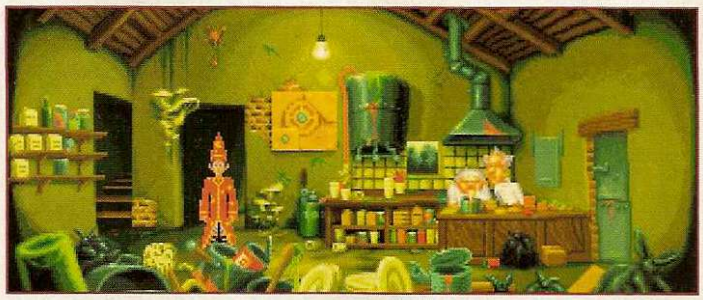
pour vous le mettre sur la tête et ainsi rentrer dans la confrérie des fous. Pour trouver le bol, il faudra trouver le moyen de faire bombarder la porte de la maison des trois ours par des trolls débiles armés d'une catapulte. Ainsi, vous pourrez toucher de la part des fous les droits d'inscription à la confrérie que vous étiez sensés leur verser ! Gardez aussi à l'esprit que certaines actions peuvent avoir une incidence à un tout autre endroit. Si vous aidez l'Africain fêlé du crâne à effectuer sa danse de la pluie, le méga-orage qui s'ensuit pourrait bien laver les égouts de créatures nuisibles à votre progression ! Eh oui, vous pouvez déjà penser à la camisole de force pour votre petit Noël, tout le jeu est de la même veine... Désolé.

◀ Boucle d'Or et Les 3 Ours revisité ! Comme il se doit, le père est un inspecteur de police paranoïaque...

Simple, mais efficace

Même si les graphismes VGA ne peuvent être qualifiés de renversants, les écrans fourmillent de petites animations fort sympathiques, pour ne pas dire délirantes, qui gardent vos pupilles en alerte. Heureusement, car la pauvreté des thèmes musicaux, à peine relevés par de rares effets sonores, risqueraient très vite de lasser vos trompes d'Eustache. L'avantage, c'est qu'ils ne risquent pas de voler la vedette aux dialogues très bien interprétés dans la version anglaise. En particulier, les réparties cinglantes des deux chefs du MacSwampy's avec un accent franchouillard garanti sont à mourir de rire ! Espérons que les dialogues et les sous-titres, entièrement traduits en français, réussiront à faire passer l'humour anglais ! En bref, STS2 ne jouit pas d'une réalisation exceptionnelle, mais celle-ci n'enlève rien au délire omniprésent de cette aventure ! ■

Frédéric Marié



▲ Ne me demandez pas comment ces deux cuisiniers français ont échoué dans le pire fast food de la ville !

Aventure

77%

Support CD

Graphisme	15
Son	13
Animation	14
Durée de vie	16

- L'humour anglais.
- Bourré d'animations.
- En français.

- L'ambiance sonore.
- Pas de sous-titres avec les dialogues.

Technique : Minimum 386 DX, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom, moins d'1 Mo sur disque dur.

Versions : PC.

Testé sur : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Environ 350 francs

L'avis de Fred

En fait, Simon The Sorcerer 2 est un peu le jeu des « presque ». En effet, il est presque aussi bien réalisé que Discworld, et l'ambiance est presque aussi farfelue que dans ce dernier. Espérons que l'éditeur laisse les dialogues en anglais (il y a la place sur le CD !) en plus de la version française, pour que ceux qui en ont envie puissent apprécier le soft en version originale sous-titrée. Mais s'il n'atteint pas l'excellence dans le domaine, STS2 n'en reste pas moins un très bon jeu pour délirer sans modération !

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

THE 11TH HOUR

NEW

Un nouveau pas franchi dans la réalisation des jeux cinématiques. Une aventure haletante dans la maison Stauf ! Vous découvrirez des graphismes et des animations extraordinaires !

La suite

CD ROM

CRUSADER NO REMORSE

NEW

CD ROM

Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance des ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 h et demi de video !

ORIGIN

WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

NEW

CD ROM

Une suite de Warcraft véritablement révolution-naire ! Les orcs n'aiment pas les humains et réciproquement ! C'était l'enseignement du 1er Warcraft. Aujourd'hui, ils remttent ça, dans le style guerre totale !

PHANTASMAGORIA

NEW

Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!

Version française

CD ROM

Ascendancy

NEW

Ascendancy vous donne l'opportunité d'explorer et de coloniser une galaxie en exploitant les ressources de votre planète ! Assurez la survie de votre peuple dans un univers grandiose.

CD ROM

FADE TO BLACK

NEW

CD ROM

Un jeu d'action intense proposé par Electronic Arts. Vous aurez des pièges à déjouer, des énigmes à résoudre, des techniques à développer, des personnages à rencontrer; beaucoup de fusillades et de sabotages sont au rendez-vous !!

SCREAMER

NEW

Un superbe jeu de courses de voitures: les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil !

CD ROM

HERETIC 2

NEW

Une action intense pour un "Doom" au temps médiéval. 9 objets différents à collecter, 8 aventuriers pour la même aventure, et la possibilité de regarder vers le haut rendent le jeu extraordinaire.

CD ROM

THIS MEANS WAR

NEW

Une quarantaine de missions vous attendent ! Un nombre effarant d'unités différentes et d'actions pour un jeu de stratégie réalisé de main de maître par Microprose.

CD ROM

STONEKEEP

NEW

Des cachots et des créatures en 3D combiné avec de vrais acteurs et des effets spéciaux incroyables afin de produire un jeu d'un réalisme sans pareil !

CD ROM

NEED FOR SPEED

NEW

Vous êtes aux commandes des plus belles voitures de tous les temps... De splendides graphismes en haute résolution, un moteur en 3d hyper rapide, un son 16 bits numérisé ...!!!

CD ROM

COMMAND & CONQUIER

NEW

La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,...Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires !!!

CD ROM

TFX EURO FIGHTER

NEW

Un Fantastique simulateur de combat utilisant les techniques les plus évoluées de mapping de polygones et des effets cinématiques ! Une rapidité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.

CD ROM

CAESAR II

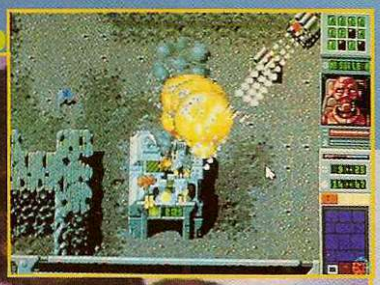
NEW

Un jeu de stratégie impréssionnant débutant 200 ans avant Jésus Christ dans la province de Rome. Faîtes prospérer les provinces successives dont il vous sera donné de prendre la responsabilité.

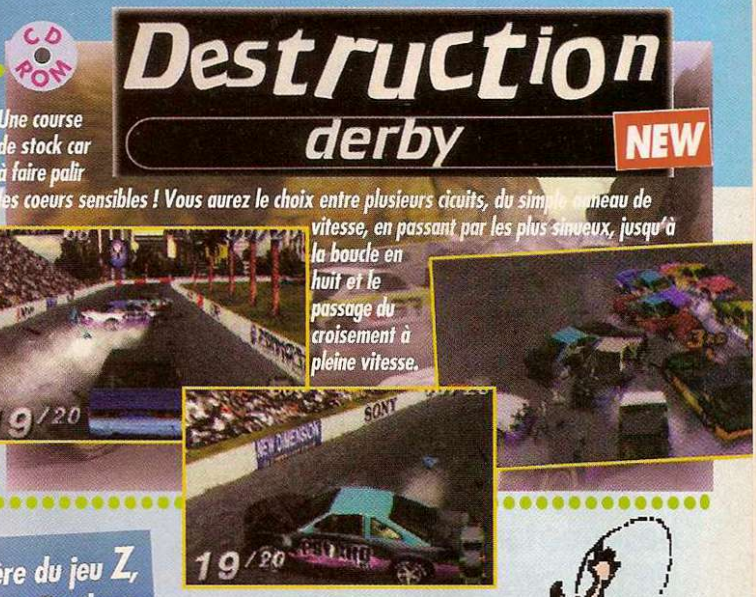
CD ROM

3615 MICROMANIA Tout le catalogue de jeux !!

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM



Un jeu de stratégie en temps réel ! Des parties hyper intenses de 20 minutes maximum dans lesquels vous devrez surveiller tous les endroits, car ça tire dans tous les coins !



Une course de stock car à faire palir les coeurs sensibles ! Vous aurez le choix entre plusieurs circuits, du simple anneau de vitesse, en passant par les plus sinueux, jusqu'à la boucle en huit et le passage du croisement à pleine vitesse.

Présentation en avant-première du jeu Z, par Eric Matthews, des Bitmap Brothers, au Magasin **MICROMANIA OPERA CENTRE SEGA** 5 bvd des Italiens !!

25 NOVEMBRE De 14 à 18 h

Six circuits et huit vaisseaux différents, des gouffres à franchir, des tunnels, des montées, des descentes complètement enivrantes !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

MICROMANIA MONTPARNASSE DOUBLE SA SURFACE AVEC LE NOUVEL ESPACE 32 BITS ET PC CD ROM ! NEW

Ouverture d'une nouveau magasin Micromania
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY_SOUS_BOIS - Tél. 48 65 35 39

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS NEW
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !!
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 décembre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

GEN 2	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H DU LUNDI AU VENDREDI

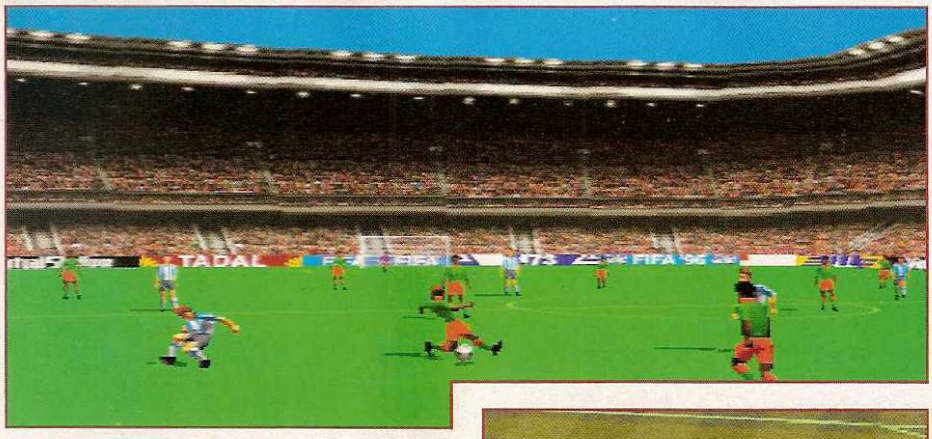
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

FIFA SOCCER 96

Le foot f'est pas fi fafile

E. A. Sports a une nouvelle fois rempli son contrat, en réalisant une suite qui ne décevra pas les amateurs de Fifa 3DO et les fous du foot en général ! Surtout du foot made in arcade, car pour la simulation pure et dure, vous devrez attendre Sensible World Of Soccer.



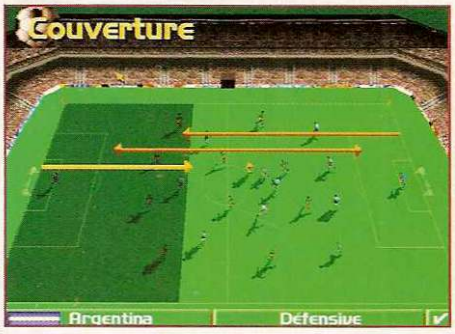
▲ *Admirez le grand écart de ce joueur camerounais qui prend le risque de sacrifier sa virilité à la gloire du sport !*

Alors voilà… Fifa Soccer, c'est un jeu de fotbâll très zouli, avec des joueurs modélisés, un stade virtuel en 3D mappée et une foultitude (sept pour être scrupuleux) de vues. Il est le digne rejeton d'International Fifa Soccer 3DO et l'une des premières simulations de ballon rond alliant 3D texturée et Super VGA, avec Actua Soccer de Gremlin/FunSoft. Le dernier produit issu des labos sportifs d'E. A. subit d'ailleurs la sévère concurrence d'Actua, également testé dans ce numéro (on est les meilleurs). Les atouts de Fifa, outre sa disponibilité quasi immédiate, sont une interface ultra conviviale (commune à tous les E. A. Sports 96), une approche grand public et une confortable richesse de jeu. L'ère du Replay est à son apogée avec la permission effective de visionner et d'enregistrer ses meilleures actions. Cinq vues vous sont alors proposées et s'il n'est pas possible de modifier la vue des ralentis post-buts, en revanche rien ne s'oppose à un zapping forcené en cours de partie. Autre point fort de Fifa : le grand nombre d'équipes présentées. On commence par sélectionner un pays, puis une équipe. Les noms des véritables joueurs sont respectés, ainsi que de nombreux détails graphiques comme la couleur de leur peau ou celle de leur maillot. Bien entendu, le réalisme est limité, si vous prenez le contrôle du Dynamo de Kiev, une option « Acheter l'arbitre espagnol » n'apparaît pas au menu de sélection, par exemple. Fifa pratique également le management à dose homéopathique en nous permettant de varier la stratégie de jeu : attaque, défense (totale/normale) ou balles longues, la formation, et la couverture du terrain : défensive, en attaque ou milieu de terrain. Une option vous permet même d'opter au choix pour un mode Simulation ou Action, et vous oblige ainsi à faire face à LA question existentielle des auteurs de simulation footballistique. Pour Fifa, le problème a été vite résolu. Que vous jouiez en simu ou en action, le jeu

▲ *Un tacle par derrière, sous les yeux de l'arbitre ? Mais soyez un peu plus discret, que diable !*

Du management parcimonieusement distillé

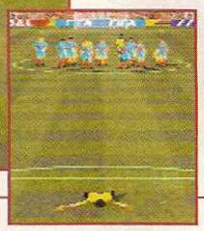
Le management Fifa 96 se limite au choix de la couverture de terrain, de l'orientation du jeu et de la formation : de 4-4-2 à 8-1-12-4 (il s'agit d'un cheat mode s'activant uniquement si vous parvenez à faire lire *L'Existentialisme est un Humanisme* à un supporter du PSG). D'accord, on est loin d'un World Of Sensible Soccer, mais ces options sont beaucoup plus nombreuses que dans Actua Soccer par exemple. Et de toute manière, il existe des softs spécialisés pour les amateurs (Player Manager 2).

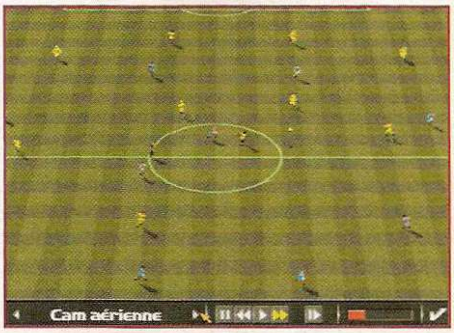


Dans la joie et la bonne humeur

▲ *Les séquences vidéos animant le tableau de score sont de très mauvaise qualité et n'apportent rien au jeu. C'est ce qui s'appelle : vouloir trop en faire...*

Comme vous pouvez le constater, les joueurs réagissent avec enthousiasme à un but marqué en plongeant au sol, en improvisant une danse des canards, en s'agenouillant, etc. Tout est bon pour épater les copains !





◀ *En interrompant une partie, il est possible de voir une action récente en replay. Il est également possible de consulter ses statistiques et ainsi battre aux chiffres un adversaire chanceux, à défaut de pouvoir l'écraser sur le terrain.*

▲ *Si vous le souhaitez, il est possible d'afficher le vrai numéro ou le vrai nom du joueur en possession de la balle en cours de partie. Enfin, c'est vous qui voyez.*

est le même ! À moins que quelque chose ne m'ait échappé, ce que bien sûr, personne n'oserait supputer... Mais de toute manière les Fifa se transmettent leur côté arcade de père en fils, alors... Le ballon colle donc au pied, sauf bien sûr si vous tirez, et les tirs ne dévient jamais de leur trajectoire comme dans Kick Off. Ok, j'avoue ma préférence pour des jeux tels que Kick Off 2 ou Sensible Soccer, mais je reconnais à Fifa de nombreuses qualités. Les actions nécessitent une construction beaucoup plus longue et développer son jeu est une priorité. La possession de la balle est le fruit d'une guerre constante et les face-à-face entre joueurs sont très bien rendus avec des feintes, des obstructions et la possibilité de prendre le ballon en tacle ou à l'aide de son jeu de jambe (la manière forte ou la manière douce). La contrepartie se situe au niveau de la rapidité de jeu, car même s'il est possible de piquer un petit sprint la balle au pied, Fifa reste lent. On est loin de retrouver les bonnes vieilles sensations éprouvées à Sensible, où chaque mouvement de l'adversaire vers ses propres cages provoquait une poussée d'adrénaline proportionnelle au niveau de l'Ennemi. On peut également inscrire au registre des défauts une ambiance sonore en sourdine, avec un commentateur nullissime qui lâche des « fantastic goal kicking ! » pour l'arrêt d'une fiente larguée à 80m, et une maniabilité incertaine, principalement au clavier. Le joueur accuse en effet quelques difficultés à casser son rythme pour faire une passe ou tirer, surtout si vous le faites courir, auquel cas il peut même sortir du terrain sans qu'on puisse l'en empêcher (My name is Forrest... Forrest Gump) ! Question réalisation, Fifa est au-dessus de tout reproche, même si ma préférence va à Actua Soccer. Les animations des joueurs sont excellentes, en cours de partie ou lors des manifestations post-buts. Un produit intéressant et bien fait qui satisfera tous ceux ayant aimé Action Soccer d'Ubi Soft et le premier Fifa. ■

Thierry Falcoz

L'avis de Thierry

Je préviens tout de suite ceux qui ne le sauraient pas : je viens de l'Amiga et mes références sont par conséquent des jeux comme Kick Off 2 ou Sensible Soccer, les simulations de foot « arcade » comme Fifa sont donc loin de me transcender. Fifa n'en est pas moins un bon produit, riche de très nombreux mouvements mis en valeur par de superbes animations, riche d'une approche plus tactique qu'instinctive du football, d'un virtual stadium relativement fluide en SVGA sur P90 et de la possibilité de jouer à trois.

Simulation de foot

80%

Support CD

Graphisme	15
Son	13
Animation	17
Durée de vie	15

- Jouable à trois.
- Bonnes anims.
- Riche et tactique.

- Un peu lent.
- Maniabilité souffreteuse.
- Concurrence Actua Soccer.

Technique : 486DX2-66 avec 8 Mo de Ram, P90 fortement conseillé pour SVGA. CD-Rom double vitesse et carte graphique VLB.

Versions : Consoles 32-bit.

Testé sur : Pentium 90 avec 8 Mo de Ram et lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 350 francs

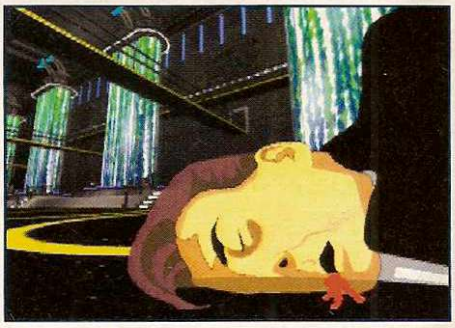
WETLANDS

Underwaterworld

Les produits développés sur une ossature du type « scènes précalculées sur lesquelles on greffe un jeu de tir » ont jusqu'ici moyennement réussi, pour ne pas dire plus. New World Computing s'attaque au problème via une réalisation originale avec un véritable thriller'em up !

▲ *Dans les couloirs, les bruitages sont essentiels puisqu'ils vous indiquent la proximité d'un ennemi.*

▲ *Une des phases classiques de destruction d'ONCI (Objets Nageant Complètement Identifiables).*



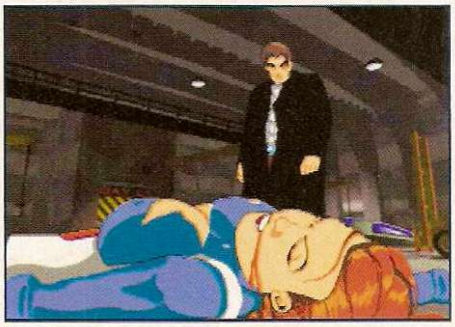
▲ *Les morts sont nombreuses et elles aussi très variées.*

▲ *Votre charmante collaboratrice vous aidera tout au long de l'aventure par de précieux renseignements.*

Le chasseur de prime a toujours suscité l'imagination des réalisateurs de films et maintenant de jeux vidéo. Joss Randall et Han Solo sont déjà entrés dans la légende, mais John Cole pourrait bien être le prochain sur la liste. Pour en arriver là, ses créateurs ont réussi un véritable petit exploit, non pas tellement dans le jeu en lui-même, mais bien plutôt dans son environnement et l'atmosphère obtenue. Pour cela, le scénario utilisé est, *a priori*, des plus classiques, puisqu'il s'agit pour notre héros de retrouver rapidement un psychopathe galactique qui s'est échappé de prison. L'histoire ne s'avérera cependant pas aussi simple, quelques rebondissements de taille venant régulièrement surprendre le joueur. La course poursuite qui s'engage entre les deux hommes se déroule selon un enchaînement « scène d'action-séquence cinématique » qui ne laissera pas une seconde de répit à votre malheureuse souris. En effet, pour ce genre de jeu, le joystick n'est pas vraiment recommandé !

Tout comme dans Cyberia, Chaos Control ou Rebel Assault, les déplacements du héros ou de son véhicule sont précalculés. Ils vous sera cependant possible d'évoluer légèrement à votre guise sur l'écran et surtout de choisir à certains moments diverses directions qui influeront sur la suite du niveau. La

▲ *Le Métro comme dans ce bon vieux Die Hard 3 ! Explosions et malfrats à volonté !*



▲ *Vous savez ce que l'on dit : une bonne indic est une indic morte !*

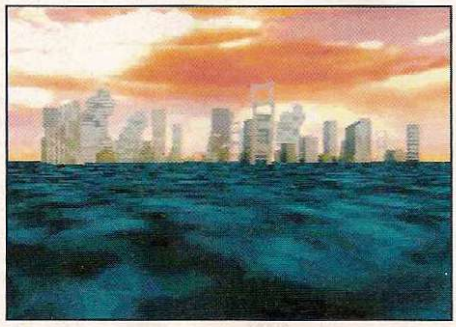
Vous les reconnaissez ? Ce sont les boss qui caractériseront les fins de niveau !

◀ *Tout comme le reste du jeu, les scènes cinématiques sont assez violentes !*

variété des phases de tirs est un des points forts du jeu. Par moment, John Cole se déplacera à pieds dans des couloirs, tout en détruisant de nombreux ennemis surgissant de toutes parts. À d'autres moments, vous serez à bord d'un sous-marin et devrez abattre ennemis, tourelles de canons ou encore mines. Plus loin dans le jeu, vous évoluerez sur de nouveaux véhicules parmi lesquels on peut citer en vrac une moto, une rame de métro… Il y a aussi des scènes dans lesquelles vous êtes immobile, les ennemis se précipitant alors sur vous comme des éphémères sur un lampadaire. Les vagues d'ennemis ont des déplacements vraiment déroutants, sans parler des mouvements de caméras sublimes avec des vrilles, des rotations, des contre-plongées… Au final, il ne s'agit certes que d'un « bête » jeu dans lequel il faut bouger un curseur sur une cible et appuyer sur le bouton, mais la rapidité, la jouabilité et la beauté du jeu font que l'on y croit vraiment.

La réalisation est excellente, avec du 3D studio de qualité et surtout des personnages en dessin animé qui entrent à la perfection dans les décors. Les plus durs remarqueront certaines inégalités dans les animations des personnages, mais globalement, on en reste béat d'admiration. Le style obtenu est totalement inédit et la trentaine de niveaux suffiront à vous occuper un bon moment. La sauvegarde automatique est une excellente idée, tout comme la possibilité à tout moment de rejouer à n'importe quel niveau déjà passé. Avec une version française à la clef et un environnement sonore digne de ce magnifique produit, Wetlands devrait ravir tous les fans d'actions et de belles images. ■

Didier Latil



▲ *Sur les dernières missions, vous refaites surface pour continuer votre quête destructrice dans une ville relativement épargnée par le Grand Déluge.*

L'avis de Stéphane

Tout le monde à la rédaction me regarde d'un œil mauvais depuis que j'ai dit que Wetlands ne m'avait carrément pas emballé. N'étant pas du genre à ménager les susceptibilités, je me vois contraint d'en remettre une couche pour la forme. Repasser vingt fois par un même endroit en cliquant convulsivement sur des cibles pour avoir le droit de regarder des scènes cinématiques plutôt moins belles que celles de Rebel Assault me fait royalement ch... suer. Le genre de jeu dans lequel on gaspille cinq balles en arcade. Tout au plus.

L'avis de Didier

D'ordinaire, je n'apprécie pas trop ce type de produit et des jeux comme Cyberia et même Rebel Assault m'ont moyennement emballé. Avec Wetlands cependant, l'ambiance du jeu est tellement prenante et la variété des phases d'action si rafraîchissante que je me suis surpris à passer quelques soirées dessus. En outre, voir et revoir les séquences cinématiques est un véritable régal, le mélange dessin animé et images de synthèse étant une petite merveille.

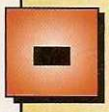
Jeu d'action

78%

Support: CD

Graphisme	17
Son	17
Animation	18
Durée de vie	14

- Jouabilité.
- Scènes cinématiques.
- Animation.



- Jeu de tir.
- Gestion de collision.

Technique : PC 486 DX33, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, VGA, 10 Mo sur disque dur.

Versions : Aucune.

Testé sur : 486 DX2-66 Mhz, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

THUNDERSCAPE

Combien la passe ?

Depuis Lands Of Lore, les jeux de rôle/action de ce genre se font assez discrets. Sans relancer la polémique sur Dungeon Master 2, alors que Stonekeep et Lands Of Lore 2 ne cessent d'être retardés, la sortie d'un SSI peut apparaître comme un événement, d'autant plus que la démo, parue il y a deux mois sur notre CD, était plutôt alléchante.

◀ *Assez peu de sorts sont disponibles, mais la possibilité de faire varier leur puissance pallie à cette lacune.*

Comme il se doit, quelques statues parlantes viendront vous poser des énigmes plutôt évidentes ! ▼

▲ *Vous rencontrerez assez peu de variétés de monstres, mais attention, si de par leur aspect, ils peuvent se ressembler, la différence entre un simple Troll et un Troll soldat va rapidement vous sauter au visage.*

SSI ayant perdu la licence des jeux TSR depuis de nombreux mois, les scénaristes de cette société se sont attelés depuis à la création d'un monde médiéval-fantastique adéquat à la production de jeux de rôle, plus ou moins basé sur les règles de Donjons & Dragons. Le monde d'Aden, tel est son nom, est comme de bien entendu menacé par les forces du mal, Anthrax menant une formidable armée démoniaque pour un assaut massif sur les territoires du Nord. En ce jour maudit, un avant-poste essentiel à la défense du royaume est mystérieusement tombé entre les mains ennemies. Vous avez donc très peu de temps pour reconquérir de l'intérieur ce sinistre château et découvrir les auteurs de cette trahison. Pour donner raison à vos désirs de massacre, les auteurs n'ont pas trop taillé dans la dentelle. Le but du joueur est simple : pourfendre, écraser les crânes, hacher menu… tout en ramassant quelques trésors et en résolvant quelques petites énigmes. Le cocktail est classique mais très efficace.

Pour cela, le joueur dispose d'une équipe de six aventuriers, deux personnages supplémentaires pouvant en outre se joindre à vous. La création des aventuriers est à la fois facile et complète, avec des caractéristiques physiques (force, dextérité…), mais aussi des compétences qui évolueront au fur et à mesure de leur progression. Une dizaine de races et autant de professions, plus de nombreux objets magiques offrent suffisamment de variété pour satisfaire les habitués.

▲ *Ramasser les pierres précieuses enchâssées dans un mûr ou déblayer un éboulis sont quelques-unes des petites surprises qui vous attendent.*

Ce qui est en revanche agréable, c'est la prise en compte réelle de ces spécificités durant le jeu. Ainsi, pour ouvrir un coffre, il faudra que le personnage opérant ait le talent de « crochetage de serrures ». Le point fort du produit vient du système de combat. Il ne s'agit pas à proprement parler de temps réel. Tant que vous ne serez pas en corps à corps, vous pourrez tirer à l'arc, lancer des sorts et être vous-même touché par des projectiles. En revanche, le combat en corps à corps se déroule en tours de jeu. Chaque personnage agissant à son tour, selon son initiative et ses actions. Suivant son équipement et son métier, chacun disposera d'actions différentes. Plusieurs types d'attaque sont disponibles, de l'attaque berserk au coup critique, en passant par les coups de bouclier, plusieurs sortes de défenses et le coup violent (très efficace). La magie est bien sûr importante, avec des effets visuels pour une fois réussis. Je regrette simplement le nombre

▲ *Pour une fois qu'on était proche de la perfection dans le domaine « carte qui se dessine automatiquement », l'impossibilité de parapher votre plan et le manque de lisibilité due une fois encore aux couleurs rendent cette option quasiment inutile !*

▲ *L'éternel boutique pour l'aventurier est un arrêt indispensable pour s'équiper et surtout pour identifier les objets magiques et les armes.*

▲ *La fiche de personnage est claire et l'inventaire facile d'utilisation. Seule ombre au tableau, le système de quatre sacs pour contenir toutes vos possessions. Un simple scrolling aurait été mille fois plus ingénieux.*

de sauvegardes, quatre seulement, qui parfois oblige le joueur à recommencer certains passages inutilement.

Une pixellisation maximale

Les graphismes en 3D texturée sont malheureusement globalement très pauvres, tant par leur qualité que par le nombre de couleurs affichées. La trentaine de monstres différents qui vous attaqueront ont eux aussi subi de terribles représailles de la part des graphistes en mal d'inspiration, avec une animation déplorable et une pixellisation maximale. En effet le jeu est en VGA classique, 320 points par 200, ce qui n'est pas en soi un véritable problème lorsque cette résolution est bien employée, mais justement, là, ce n'est pas le cas ! Le seul point positif dans le cas présent vient des performances sur une machine moyennement puissante, avec surtout la possibilité d'installer le jeu dans sa quasi-totalité (plus de 80 Mo) sur le disque dur.

L'ambiance sonore est plutôt originale, avec les classiques bruitages de monstres, des voix aux accents et aux sonorités collant très bien aux personnages, mais des musiques qui ne correspondent pas vraiment à ce type de jeu ! Certains aiment bien, d'autres ont eu des réactions épidermiques… Question de goûts ! Globalement, le jeu reste cependant agréable, avec un bon dosage de monstres, pièges, passages secrets et d'énigmes. Pas très difficile, le jeu peut justement être durci, avec un potentiomètre de difficulté réglable à souhait. Il est vraiment dommage que la réalisation ne soit pas du tout à la hauteur, car Thunderscape aurait pu rentrer dans les gros produits de cette fin d'année. À noter la version française qui sortira en novembre. ■

Didier Latil

▲ *Le mieux est en fait de supprimer l'animation du coup que vous donnez. C'est grotesque, inutile et répétitif.*

Jeu de rôle

70%

Support CD

Graphisme	8
Son	15
Animation	6
Durée de vie	16

- Relief non géométrique : pentes…
- Version française prévue.
- Convivialité et interface.

- Graphismes épouvantables !
- Animations catastrophiques.
- Musiques répétitives.

Technique : 486 SX 25 Mhz, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, entre 15 Mo et 80 Mo sur disque dur.

Versions : VF en novembre.

Testé sur : 486 DX2-66Mhz, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

L'avis de Didier

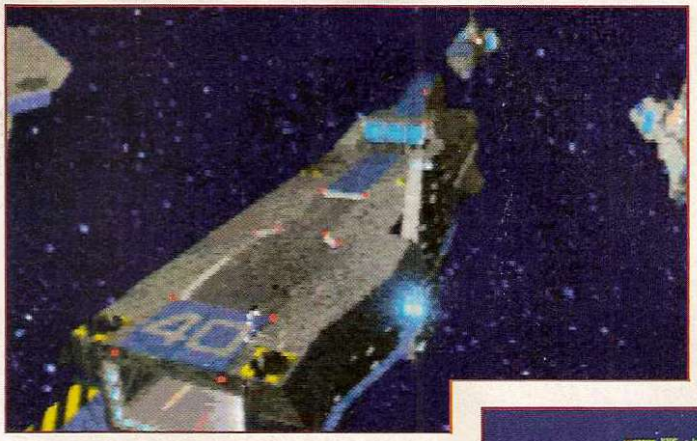
Encore une déception pour cette fin d'année, non pas de par le fond mais bien de par la forme pour une fois. La réalisation graphique du produit est d'une pauvreté affligeante, sans parler des animations ! C'est d'autant plus dommage que le produit est agréable, complet, avec quelques bonnes idées qui auraient mérité un soutien plus important du côté technique. La carte par exemple, très complète, est malheureusement relativement illisible et inutile. Espérons que le prochain produit basé sur le monde d'Aden soit mieux fini !

machine ▶ **Mac CD-Rom** | éditeur ▶ Origin/E. A. | date de sortie ▶ *Disponible*

WING COMMANDER 3

Un tigre dans votre Mac !

Ceux qui ont aimé Super Wing Commander sur Mac vont pouvoir reprendre du service dans la guerre interstellaire entre la Confédération humaine et l'Empire Kilrathi ! Mais à l'instar de la version PC, il vaut mieux posséder une machine qui a du coffre pour le faire tourner correctement !



◀ *Vous vous apprêtez à atterrir sur le pont du TCS Victoria, la « poubelle volante », votre nouvelle affectation.*

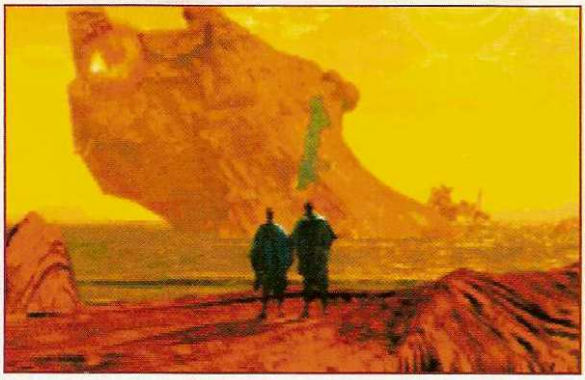
Boum ! Voilà un scout Kilrathi qui ne rentrera pas faire son rapport au grand chef Boule de poil ! ▼

▲ *Entre les missions, vous pouvez vous promener dans différents lieux sur le Victoria, et rencontrer des personnages.*

La saga peut enfin continuer sur Mac, et on retrouve le colonel Blair une fois de plus en état de disgrâce : le vaisseau Concordia a été détruit dans des circonstances inexplicables et des rumeurs de traîtrise recommencent à circuler. Bien entendu, vu votre passé, vous figurez en tête de liste des suspects. Pour tout arranger le Major « Angel » Devereaux, votre compagne, a disparu sans laisser de traces lors d'une opération spéciale sur Kilrah, planète mère des Kilrathis. L'amiral Tolwyn, qui ne vous porte pas particulièrement dans son cœur, vous affecte sur un vaisseau de seconde zone, le TCS Victoria. Une fois en poste, il vous faudra repartir de zéro pour affirmer votre réputation. Et comme vous semblez attirer les ennuis partout où vous vous rendez, attendez-vous à ce que le TCS Victoria tienne très vite un rôle crucial dans la lutte contre l'expansion Kilrathi !

La grande innovation de WC3 par rapport à tous les autres volets de la saga de Chris Roberts tient, comme vous pourrez le voir sur les photos d'écrans, dans le tournage vidéo de toutes les scènes cinématiques. D'ailleurs, plus que des scènes cinématiques, on peut parler ici d'un véritable film interactif, les séquences vidéo et les missions de combat spatial étant indissolublement liées. Origin a même inclut une légère part d'interaction lors des séquences cinématiques, vous permettant dans certaines conversations de choisir entre deux attitudes qui auront une petite incidence sur la suite de l'histoire.

En plus d'un scénario en béton et d'acteurs efficaces, WC3 ne néglige pas, loin s'en faut, l'aspect essentiel du soft : la partie simulation. On a droit dans ce domaine à du Wing Commander pur cru, avec des missions aux objectifs variés qui vous mettront aux commandes de cinq chasseurs ou bombardiers spatiaux. Le résultat de vos missions aura une influence sur le déroulement du scénario. Si vous ratez mission sur mission, vous risquez bien vite de voir la guerre s'achever au désavantage de l'humanité toute entière ! Dans les missions, vous commandez généralement un ailier dont le pilotage peut varier selon sa personnalité : la majorité d'entre eux obéira scrupuleusement à vos ordres, tandis qu'un foufurieux comme Maniac (pléonasme !) n'en fera strictement qu'à sa tête ! Les missions sont à mon



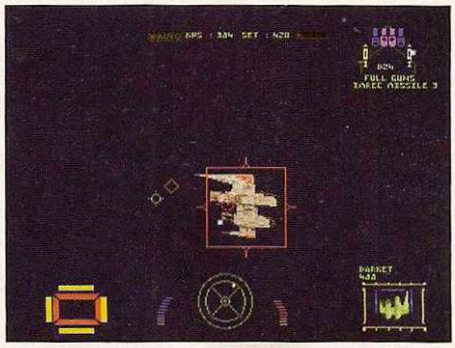
▲ *Le colonel Blair (Mark Hamill et vous) et Paladin contemplent la carcasse encore fumante du Concordia.*

▲ *Votre Hellcat (après une longue attente !) est enfin prêt au décollage. Votre ailier, ici Vaquero, est déjà parti.*

▲ Haute résolution.

Un problème sans résolution !

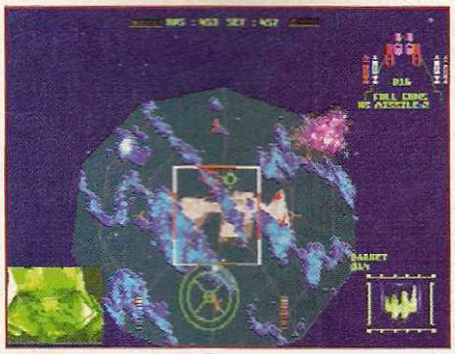
À moins de posséder un PowerMac équivalent à un Pentium, vous pouvez déjà oublier la haute résolution ! Ensuite mieux vaut désactiver le cockpit pour gagner un peu en vitesse d'animation. Le plus raisonnable reste la basse résolution en double pixel, qui équivaut au VGA sur PC. Même comme ça, on peut envisager d'enlever les textures ou de réduire la taille de l'écran pour obtenir une animation que l'on puisse qualifier de « relativement » fluide !



▲ Basse résolution.

▲ Le colonel Blair fête ses retrouvailles avec Hobbes, le rebelle Kilrathi. C'est un ailier précieux, mais peu aimé !

▲ Avant chaque mission vous aurez à choisir votre ailier. Ce sera Maniac cette fois, qui semble s'en battre les c...



▲ Chaque fois que vous touchez un chasseur, c'est son bouclier bleu translucide qui encaisse, tant qu'il en reste !

sens tactiquement plus riches que dans les volets précédents : on retrouve toujours une pléthore de chasseurs Kilrathis différents, mais aussi des vaisseaux capitaux dont vous pouvez neutraliser les tourelles l'une après l'autre. On peut même s'engouffrer dans un Carrier Kilrathi et détruire ses chasseurs avant qu'ils ne décollent ! Si vous voulez optimiser vos chances d'accomplir de hauts faits d'arme, je vous conseille vivement d'utiliser un joystick, le pilotage étant difficilement gérable à la souris, sans parler du clavier ! Heureusement, pour ceux qui n'ont pas le choix il est possible de paramétrer la difficulté du jeu, ce qui permet de pallier dans une certaine mesure à ces problèmes.

Ça rame, ça rame !

Avant d'enfiler votre combinaison spatiale, assurez-vous que votre Mac peut supporter la bête dans ses entrailles. En effet, vous devrez lui allouer un minimum de 5200 ko pour qu'il fonctionne, et vous n'accéderez pas encore à toutes les options graphiques et sonores durant la partie simulation ! On touche enfin au gros point faible de WC3 sur Mac lorsqu'on aborde la fluidité de l'animation : ça rame allégrement sur toutes les machines sauf les plus puissantes, à moins de désactiver les textures et la haute résolution (voir encadré) ! Par contre, la qualité musicale se voit améliorée par rapport à la version PC. Notez enfin que le jeu n'est prévu qu'en anglais, alors qu'il était entièrement en français sur PC ! En bref, la réalisation est de très haute volée, trop haute d'ailleurs pour la majorité du parc Macintosh actuel ! Seuls les possesseurs de PowerMac puissants retireront la quintessence de ce produit. ■

Frédéric Marié

Simulation

81 %

Support CD

Graphisme	17
Son	16
Animation	12
Durée de vie	16

- Tout comme sur PC.
- L'histoire en vidéo.
- Les acteurs.

- Gros Mac nécessaire !

Technique : Minimum 68040, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom 2X. Entre 23 et 62 Mo sur HD. PowerMac et lecteur CD-Rom 4X conseillés.

Versions : PC CD-Rom.

Testé sur : Quadra 650 avec 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

L'avis de Fred

C'est un réel plaisir de trouver ce troisième épisode de la saga des Wing Commander sur Mac, celui-ci étant à mon sens le plus réussi de tous tant au niveau du scénario que de l'intérêt de jeu. Mais comme sur son frère ennemi le PC, WC3 se montre trop exigeant par rapport au parc micro-informatique actuel. De ce fait, la majorité des gens ne pourront qu'y rêver, tandis que la plupart des plus fortunés devront le brider pour qu'il reste jouable. WC3 s'adresse malheureusement à une certaine élite, et pas spécialement les as du pilotage !

CASINO DE LUXE

Ce soft sous Windows est sans doute le meilleur « jeux de casino » réalisé à ce jour : six jeux différents (black-jack, craps, roulette...) avec exposé des règles et stratégies de chacun (en anglais), transfert de vos jetons-ressources d'un jeu à un autre, sauvegardes et highscore, graphismes SVGA, menu « spatialisé » (un « vrai » ascenseur pour changer de jeu), mini-scènes cinématiques, voix (masculine ou féminine), bruitages corrects, prix abordable (env. 300 FF). Malheureusement, l'unique intérêt des jeux de casino réside dans le frisson qu'ils font vivre au joueur (pertes réelles et vains espoirs de gains), or aucun soft du genre, aussi réussi soit-il, ne peut susciter un tel frisson.

Casino
CD-Rom PC
Sierra/Impressions

59%

FURY³

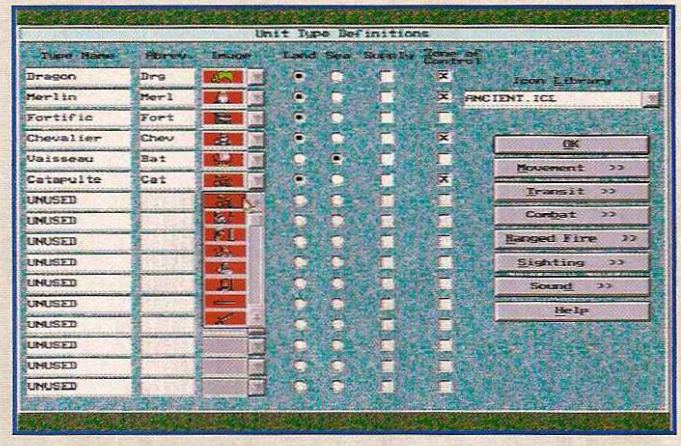
Pour inaugurer leur nouvelle division microloisirs, Microsoft nous gratifie d'un Terminal Velocity conçu pour Windows « les bugs, connaît pas » 95. Effectivement, le jeu étant développé par Terminal Reality, c'est la même chose, mais d'après Microsoft Home, c'est tout à fait différent ! Bon d'accord, on dispose maintenant d'un cockpit virtuel, et d'une carte et d'objets animés plus fins... Mais l'amélioration finale qui tue, c'est que les programmeurs ont quand même réussi, kit de développement ou pas, à nous pondre un jeu plus lent que la version DOS ! Au final, Microsoft Home débute avec le scénario disk le plus cher de l'année, Windows 95 étant nécessaire pour le faire tourner !

Jeu d'arcade
CD-Rom PC (Windows 95)
Microsoft Home

64%

EMPIRE II

Vous êtes amateur de wargames « de table », avec pions et dés, et vous rêvez d'adapter vos titres préférés sur micro, voire de créer votre propre wargame ? Empire II est fait pour vous ! Vous disposerez bien sûr de 35 scénarios (historiques ou non) prêts-à-jouer et couvrant toutes les époques mais vous pourrez également élaborer les vôtres. Construisez d'abord vos cartes à l'aide de seize éléments graphiques. Éditez ensuite vos unités (avec unités de transports possibles) en utilisant les treize librairies d'icones disponibles (médiéval-fantastique, guerres mondiales, etc.) et en leur affectant des valeurs en déplacement, champ de vision, point de vie, puissance de tir, etc. Définissez enfin les conditions de victoire, fixez ou non la possibilité de renforts en cours de partie, faites intervenir des événements conditionnels... un soft très complet ! L'éditeur est très confortable d'utilisation et, sauf à vouloir fidèlement reconstituer une guerre napoléonienne ou dessiner vos propres icones d'unités, vous pourrez construire un scénario en moins d'une demi-heure. Une fois celui-ci sauvegardé, deux clics suffiront pour que vous puissiez jouer votre scénario contre un (et un seul) humain ou l'ordinateur, avec la possibilité de le modifier sans effort par la suite. En plus, l'intelligence artificielle d'Empire II est très honorable, même s'il conviendra (comme toujours) de booster un peu les forces contrôlées par le soft. Malheureusement les graphismes catastrophiques et l'ergonomie douteuse de la partie « jeu » (pas de scrolling, sélection individuelle des unités...) le réserve aux amateurs de wargames motivés, ces derniers risquant quand même de reprocher à Empire II l'impossibilité d'éditer une campagne (plusieurs scénarios successifs avec les mêmes unités).



Wargame
CD-Rom PC
New World Computing

50%

FIGHTER DUEL

Dans le genre d'Airpower sur le Net, FD est un jeu de duel aérien mettant en scène des chasseurs de la Seconde Guerre : Mustang, Corsair, Hellcat, Zero, Spitfire, Mf 109 et Fw 190. Le jeu, d'emblée, est censé prendre toute sa mesure dans le duel aérien entre deux joueurs connectés par câble ou modem. Théoriquement, car les modèles de vol sont très discutables, et il est très, très difficile ne serait-ce que d'approcher de son adversaire ! Pour tout arranger, les graphismes SVGA, à part du lissage de Gouraud, sont d'une platitude exemplaire, et comme si ça ne suffisait pas, l'animation bugge assez souvent en mode connecté. Oh, j'oubliais ! Les bruitages aussi sont lamentables...

Simulation
CD-Rom PC
Philips

21%

VEGAS GIRLS

Sous Windows mais avec seulement cinq jeux (roulette, dés, poker, black-jack et machine à sous) et une réalisation très inférieure à celle de Casino De Luxe (graphismes SVGA ternes et laids), Vegas Girls offre pourtant au joueur une dimension qui comble l'absence d'intérêt inhérente à ce genre de jeu : des femmes ! À chaque fois que vous dépassez une tranche de gain donnée, celle que vous avez retenue (parmi cinq) se déshabille lascivement devant vous. La vidéo est très moyenne (à l'instar du soft lui-même) mais chacune de ces « pretty women » peut vous faire différents strip-teases avec des postures et des gestes parfois assez « hot ». Un soft plus lubrique que ludique.

Jeu de casino
CD-Rom PC
Telstar Electronic Studios

51%

STAR CRUSADER

L'adaptation de Wing Commander avait été une catastrophe, celle de Star Crusader en est également une (animation hypra-saccadée, vaisseaux d'une laideur repoussante). Le simple fait de sortir un tel produit sur 1200 est une honte, et qu'on ne vienne pas me dire qu'il subit les contraintes techniques de la machine ! Thalion a su prouver que la machine (le 500 à l'époque) était plus que capable de sortir d'excellents jeux en 3D. Star Crusader sur PC souffrait de la concurrence des Wing Commander, sur Amiga pas de concurrence, à part peut-être Elite 2. Mais de toute manière, entre n'avoir aucune simulation spatiale et avoir Star Crusader, je préfère le vide intersidéral !

Simulation
Amiga 1200
Gametek

25%

3D ULTRA PINBALL

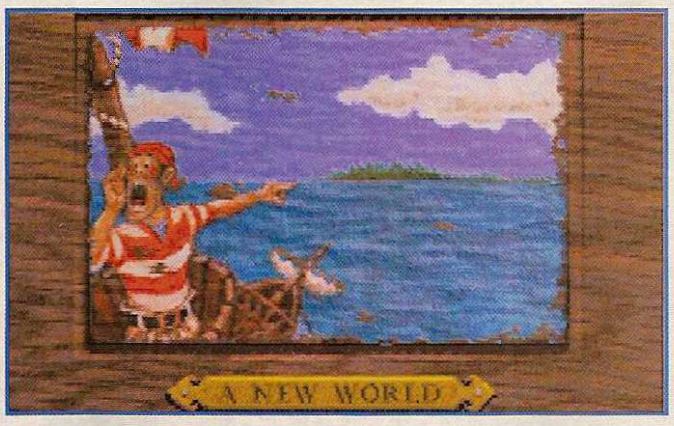
Ça y est, les jeux dédiés à Windows 95 commencent à affluer ! 3D UP propose un challenge original, puisque vous devez construire une colonie puis lancer un vaisseau spatial en activant des bonus. Chaque table possède des tables annexes dont vous devez activer l'accès pour ensuite progresser dans le scénario ou obtenir des extra-balls. Vous pouvez même ainsi changer de table en cours de partie, et découvrir des zones cachées ! Un programme alléchant, mais ruiné par une réalisation médiocre : des mouvements de la boule peu réalistes, une animation poussive, même sur Pentium, et des bruitages et musiques des plus communs ! Dommage, l'idée était à la base excellente.

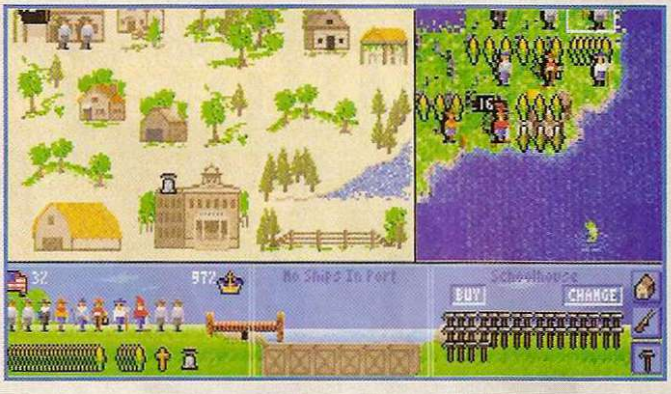
Flipper
CD-Rom PC (Windows 95)
Sierra

51%

COLONIZATION

Considéré par certains comme un jeu génial, par d'autres comme un simple prolongement de Civilization, Colonization sort aujourd'hui sur Mac. Vous êtes chargé par le Roi d'établir des colonies dans le Nouveau Monde. Votre but ? Obtenir l'indépendance économique puis politique vis-à-vis de votre nation d'origine. Vous devrez pour cela favoriser et préserver votre expansion : spécialisez vos colons (pêcheurs, bûcherons, mineurs...), construisez des infrastructures et des navires, produisez des denrées, effectuez du commerce, négociez avec les indigènes ou combattez-les. Plus riche que Civilization dans ses modalités de jeu, ce soft en a cependant conservé sa pauvreté graphique. Dommage.





Jeu de gestion/stratégie
CD-Rom MAC
Microprose

82%

HELL

La logithèque du Mac continue de s'étoffer, cette fois avec une conversion fidèle du dernier jeu d'aventure de Take 2 sur PC. Vous incarnerez soit Gideon, soit Rachel dans un futur où les États-Unis traversent une crise morale et ont interdit toute forme de monde virtuel. Vous êtes justement chargé de faire respecter cette loi, jusqu'au jour où l'État cherche inexplicablement à vous éliminer ! Vous enquêtez donc pour tenter de vous disculper. La version Mac souffre évidemment des mêmes défauts que sur PC, avec un manque d'interaction, des dialogues interminables (en anglais) et des animations encore plus lentes que sur PC, ce qui ternit un scénario très bien construit.

Jeu d'aventure
CD-Rom MAC
Gametek

67%

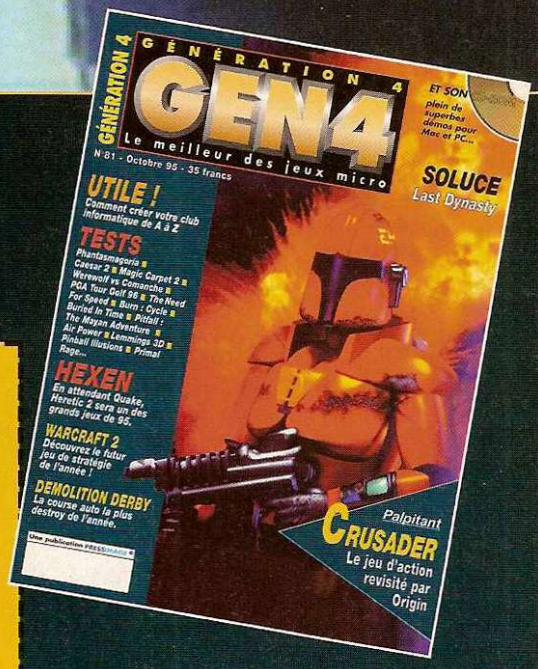
POUR VOUS SIMPLIFIER LA VIE...

RENDS-MOI MON GEN4 !

11 numéros + 11 CD-Rom

290 F seulement !

...ABONNEZ-VOUS !



OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de son CD-Rom pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290 F (au lieu de ~~365~~ F)

➡ étranger : 370 F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Code postal : .....

Ville : ..... Pays : .....

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)

☐ CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ exp. fin : ..../....

Date : ..... Signature (des parents pour les mineurs)

CL 82

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :
Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

GRÂCE À L'ABONNEMENT

- Je reçois mon magazine chez moi.
- Je suis garanti contre les augmentations.
- Je gagne du temps et de l'argent : 25% de réduction sur le prix de vente au numéro.

DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente uniquement par correspondance

LECTEURS CDROM

Lecteur CDROM MITSUMI 2xV FX 001D .....520 F
Lecteur PANASONIC DV CR 562 B ..... 550 F
Lecteur CDROM MITSUMI IDE 4xV ..... 950 F
Lecteur CDROM PANASONIC IDE 4xV ..... 990 F
Lecteur CDROM PIONEER IDE 4xV .....1.290 F

Kits Multimédia, Cartes Sons

Kit lecteur CDROM Mitsumi 2x FX-001 D, interface + 3 jeux, Rebel Assault VF, Dragon Lore VF, Armored Fist VF .....890 F
Maxi Sound CD 2x : Pana 2x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....1290 F
Maxi kit 4x: Pana 4x, Dark forces + Under killing moon vf.1390 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....1990 F
Carte son Maxi Sound Wave 32 FX.....850 F
Maxi Sound Korg Wave 32.....1.150 F
Carte Maxi KORG Wave 32..... 720 F
SoundBlaster 16 Value IDE ..... 575 F
SoundBlaster 16 PRO ASP .....890 F
SoundBlaster AWE 32 Value..... 1.150 F
SoundBlaster AWE 32 + micro..... 1.590 F

ENCEINTES

CP 55 2x2W.....65 F
MLi168 2x3,5W 125 F
MLi691 2x4W....175 F
SW 30 2x25W....195 F
Enceintes 2x80W390 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF.....Tél.
7TH GUEST NF.....89 F
A4 NETWORKS VF.....299 F
ACES COLLECTION NF.....339 F
ACES OF THE DEEP VF.....249 F
ACES OVER EUROPE NF.....49 F
ACROSS THE RHINE VF....325 F
Action Soccer Vf + gamepad.265 F
ACTUA SOCCER VF.....315 F
ALIENS VF.....365 F
All New World of Lemmings 195 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF ...299 F
APACHE LONGBOW VF ....375 F
ASCENDENCY VF.....Tél.
Astérix: Le défi de César Vf..285 F
ATARI 2600 Action Pack.....189 F
BATTLE BUGS VF.....195 F
BATTLE ISLE 3 NF.....345 F
BIOFORGE VF.....295 F
BUZZ ALDRIN'S NF .....99 F
CAESAR 2 VF .....320 F
CHAOS CONTROL VF .....289 F
CIVIL WAR VF.....349 F
Command & Conquer VF .....329 F
COMMANDER BLOOD VF 195 F
CREATURE SHOCK VF .....195 F
CRITICAL PATH .....65 F
CYBERIA .....249 F
CYCLEMANIA .....145 F
DAEDALUS Encounter VF...325 F
DARK FORCES NF.....285 F
DARK FORCES VF .....335 F
DAWN PATROL VF .....195 F
DAY OF TENTACLE VF .....145 F
DESCENT .....229 F
DESTRUCTION Derby NF...335 F
DIGGERS VF .....95 F
DISCWORLD VF .....145 F
DOOM II NF.....369 F
DRAGON LORE VF .....145 F
DUNGEON MASTER 2 VF..369 F
EARTH SIEGE VF .....235 F
ECSTATICA NF.....125 F
EF 2000 (TFX 2) NF .....325 F
FADE TO BLACK VF.....345 F
FLIGHT UNLIMITED VF ...345 F
FIRST ENCOUNTER VF .....269 F
FULL THROTTLE VF .....365 F
FX FIGHTER NF.....279 F
GABRIEL KNIGHT VF.....235 F
GRAND PRIX VF .....159 F
GRAND PRIX 2 VF .....345 F
GOBLINS 1 + 2 VF.....99 F
GOBLINS 3 VF .....149 F
HELL NF.....375 F
Heroes of Might & Magic .....335 F
HEXEN (Heretic 2) NF.....335 F
HI - OCTANE VF.....295 F
INCA VF .....99 F
INCA 2 VF .....129 F
INCA COLLECTION VF .....195 F
INDY 4 VF .....95 F
INDY CAR RACING NF .....125 F
INFERNO VF.....195 F
Internat. Tennis Open VF.....295 F
ISHAR TRILOGY NF.....285 F
JAGGED ALLIANCE VF.....295 F
JEWELS of ORACLE VF.....295 F
KING QUEST 6 NF .....99 F
KING QUEST 7 VF .....325 F
King Quest Anthology NF .....249 F
KYRANDIA 2 VF.....99 F
KYRANDIA 3 VF.....229 F
LANDS OF LORE VF .....99 F
LARRY COLLECTION.....249 F
LAST DYNASTY VF.....299 F
LEMMINGS 3D NF .....325 F
Little Big Adventure VF .....335 F
LEISURE LARRY 6 VF.....235 F
Le Secret des Templiers VF...295 F
LODE RUNNER VF .....235 F
LOOM NF.....95 F
LORDS OF MIDNIGHT VF.335 F
LOST EDEN VF.....245 F
LOST IN TIME VF.....99 F
LOST IN TIME 1&2 VF .....249 F
MAD DOG MACCREE .....145 F
MAD DOG MACCREE 2 ....195 F
MAGIC CARPET 2 VF.....335 F
MARCO POLO VF .....255 F
MARINE FIGHTERS VF .....185 F
MECHWARRIOR 2 NF .....345 F
MEGARACE VF.....95 F
Micromachines 2 VF + Kit ....265 F
MORTAL COIL NF.....Tél.
MORTAL KOMBAT 3 NF.....Tél.
MYST NF .....195 F
MYST VF.....375 F
NASCAR Track Pack NF .....175 F
NBA LIVE 95 VF .....325 F
NEED FOR SPEED NF .....325 F
NHL HOCKEY 95 VF .....295 F
NOCTROPOLIS VF.....295 F
NOVASTORM NF.....125 F
OSCAR NF.....95 F
OUTPOST VF .....235 F
OVERLORD VF .....99 F
PATRICIAN NF .....99 F
PERFECT PINBALL NF .....175 F
PGA TOUR GOLF 486.....325 F
PHANTASMAGORIA VF.....415 F
Pinball Dream Deluxe NF.....239 F
PITFALL NF.....345 F
POLICE QUEST 4 VF.....235 F
Police Quest Collection NF....325 F
PRISONER OF ICE VF .....295 F
PSYCHO PINBALL NF .....279 F
QUEST FOR GLORY 4 NF ..235 F
RAVEN VF.....345 F
REBEL ASSAULT VF.....145 F
REBEL ASSAULT 2 NF.....Tél.
RISE OF THE ROBOTS.....120 F
SAM & MAX VF.....145 F
SILENT STEEL VF.....295 F
SIM CITY NF.....99 F
SIM CITY Collection VF.....345 F
SIM TOWER NF.....299 F
SPACE HULK NF.....99 F
SPACE QUEST 4 NF .....99 F
SPACE QUEST 6 VF .....329 F
SPACE QUEST Collection ....249 F
Star Trek : 25 th Annivers.....99 F
Star Trek Next Gen. VF.....345 F
STRIKE COMMANDER.....99 F
SUPER KARTS NF.....195 F
SYSTEM SHOCK .....125 F
THE DIG NF.....345 F
ULTIMATE DOOM NF .....245 F
ULTRA 3D PINBALL NF .....285 F
Under Killing Moon VF.....369 F
US NAVY FIGHTERS NF ....245 F
US NAVY FIGHTERS VF ....335 F
VIRTUA CHESS VF..... 299 F
VIRTUAL POOL NF.....295 F
VOYEUR .....295 F
WARCRAFT 2.....Tél.
WARRIORS VF.....249 F
Werewolf vs Commanche VF345 F
WETLANDS VF.....365 F
Who Shot JOHNNY ROCK..175 F
Wing Commander III VF.....369 F
Wing Com. Armada VF.....269 F
WIPE OUT NF .....335 F
WOODRUFF VF.....235 F
WORMS VF.....275 F
Z VF.....285 F

VF : Jeu et notice en Français
NF: Notice en Français

CDROM DE CHARME GRATUIT

Pour tout achat de 3 CD de charme, DELTAROM vous offre un CDROM de charme au choix de la liste d'une valeur de 100 F maximum. Indiquez votre choix sur le bon.

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de logiciels CDROM d'un montant supérieur à 800 F, DELTAROM vous offre gratuitement un jeu PC CDROM à choisir dans la liste ci-après. ATTENTION ! Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
CORRIDOR 7 - CRITICAL PATH - DIGGERS - Fly/Drive Spectacular - Gunship 2000
INDY 4 - IRON HELIX - NOVASTORM - OSCAR - PATRICIAN - REBEL ASSAULT
RISE OF THE ROBOT - Secret Weapons of Lutwaffe - Super Arcade Games.

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 .....220 F
ASIAN HEAT .....225 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID .....220 F
BLIND SPOT.....112 F
BROTHER AND SISTER....259 F
BUSTING OUT.....190 F
California Day Dreamer.....145 F
CAMP DOUBLE .....95 F
CHEATING .....148 F
DIGITAL SEDUCTION.....125 F
DIRTY LAUNDRY.....195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED.....95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY.....149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.....125 F
IMMORTAL DESIRES.....112 F
INDISCRETION.....149 F
INTIMATE JOURNEY.....112 F
MAIN STREET U.S.A.....95 F
MARRIED WOMAN .....95 F
MASK.....148 F
MODEL WIFE.....225 F
MYSTIQUE OF ORIENT ...190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2.112 F
NEW LOVERS.....148 F
New Machine 6 PAK (6 CD) 265 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION.....149 F
PARLOR GAMES .....112 F
PUT IN GERE.....225 F
SECRETS .....175 F
SEX.....112 F
SEXUAL OBSESSION.....149 F
SINFULLY YOURS.....149 F
SIZZLE .....149 F
STEAMY WINDOWS.....148 F
SURFER GIRL .....95 F
THE COVEN.....148 F
THE FACE.....149 F
THE SWAP TWO .....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS .....195 F
WEEKEND AT ERNIES.....95 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE 2 .....225 F
AMERICAN GIRLS .....180 F
AMERICAN GIRLS II.....180 F
ANIMATED LUST .....85 F
ASIAN PALATE .....180 F
BABYS IN HEAT.....135 F
BEAUTIES BODACIOUS...165 F
BLONDE BOMBSHELLS...180 F
BODACIOUS BEAUTIES...270 F
BRABUSTERS.....165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY.....95 F
CYBER WHORES.....125 F
DAMSEL IN DISTRESS.....125 F
DYNASTIC FLOWERS.....85 F
GIRLS OF VIVID.....140 F
LA TRAVIATA .....85 F
LUSCIOUS LESBIANS .....145 F
ONLY 20 .....85 F
ORAL ECSTASY.....169 F
ORIENTAL NIGHT .....85 F
PUSSY MANIA.....165 F
RUBBER PHANTASIES.....245 F
SAKURA .....85 F
SAKURA 2.....85 F
SEA, SEX AND SURF.....195 F
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts .....149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST ..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL.....65 F
CROWBERRY.....65 F
HENPECKING .....59 F
INSATIABLE WOMAN.....65 F
MEN'S CLUB.....65 F
OBSESSIONS.....65 F
PEARL MOVIE .....65 F
PINK LADIES.....65 F
PRETTY BABY .....59 F
SWEET SUMMER .....65 F
TABOO .....65 F

JEUX INTERACTIFS

CLUB CYBERLESQUE .....285 F
DREAM MACHINE.....295 F
LE JEU DE L'OIE VF.....285 F
LOVE PYRAMID VF.....295 F
NIGHT WATCH (2 vol) .225 F/vol
PRIVATE PRISON VF .....285 F
SAM BOTTE VF.....295 F
SEX CASTEL.....295 F
SEX MOTEL VF.....225 F
SEYMORE BUTTS .....295 F
SPACE SIRENS .....245 F
SPACE SIRENS 2 .....295 F
STRIP POKER PRO VF.....289 F
VIRTUAL VALERIE 2.....395 F
VIRTUAL VIXENS .....195 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Pontoise B 394 822 852

GEN4

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être règlée par chèque.

SOLUCES

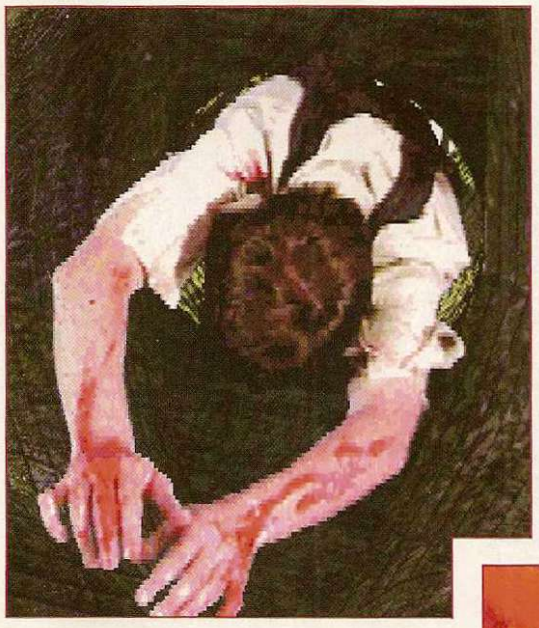
PHANTASMAGORIA

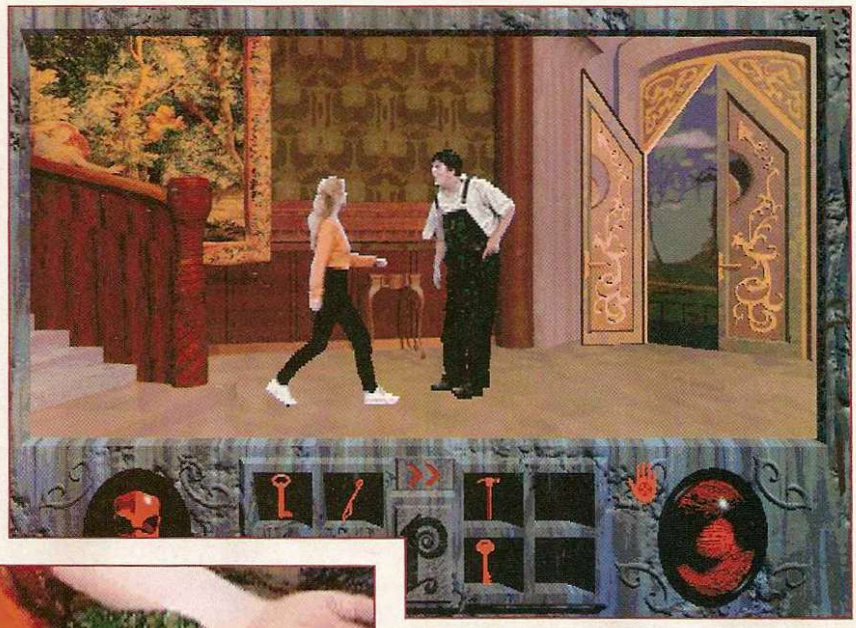
Merci à Alexandre et Nicolas qui nous envoient la soluce de Phantasmagoria. Ce jeu propose de nombreuses séquences vidéo inutiles pour la progression de l'intrigue mais bien sûr très agréables à voir. Nous n'en parlons donc pas dans notre solution, qui n'est finalement qu'un walk-through (NDLR : Oh yeaah !). Ce crâne rouge en bas à gauche est le « HintKeeper » qui prodigue des conseils quand on le consulte. Mais il n'est pas toujours de grande précision, voilà pourquoi nous avons élaboré cette solution.

Chapter One

Dans la cuisine ouvrir la commode et prendre les allumettes. Dans la salle à manger, regarder le feu et s'emparer du tisonnier. De retour à la cuisine, ouvrir le cagibi, allumer la lampe et bouger le tapis. Utiliser le tisonnier sur la trappe et les allumettes sur la main d'Adrian. Dans la cave : prendre le marteau par terre, remonter et sortir dans le grand hall. Prendre le journal près du feu, aller voir la bouteille d'absinthe au bar et consulter l'horoscope au pied de l'escalier. Monter l'escalier. Dans la pièce de gauche (chambre de Zoltan), se coucher sur le lit.

Après la séquence, aller dans la chambre d'en face (celle de Marie). Prendre le jeu de Tarot. Ouvrir la commode et lire la lettre de Marie à Gaston. Aller voir Don à la chambre noire au fond à gauche du couloir. Monter au 2ème, essayer la porte fermée juste à côté de l'escalier. Aller dans la chambre du gosse de l'autre côté de l'escalier, regarder l'ours en peluche et le brouillard au dessus du lit. Au fond de ce couloir se trouve la salle de bain. Dans un couloir adjacent, le « conservatory » (serre), les chambres d'Adrian et de Don. Allez dans celle-ci et prendre les cinq dollars dans l'armoire. Descendre le tout, sortir, prendre la voiture et aller à la ville. Aller chez Thompkins, lui parler deux fois et prendre la clef dans le dossier. Retourner à la maison, se diriger vers la porte fermée du rez-de-chaussée (petit couloir entre la cheminée et le piano). Ouvrir cette porte avec la clef (c'est la bibliothèque), entrer, lire le journal sur la table. Ouvrir le tiroir du bureau, lire la lettre de Zoltan, et prendre la statuette en onyx noir. La regarder, la tourner et actionner le petit bouton. Oh ! Un coupe-papier ! Aller dans la cheminée (NDLR : et ouvrez-vous les veines. Niark, niark, niark, non j'plaisante). Pousser les briques et utiliser le coupe-papier sur le trou ainsi formé. Entrer dans la chapelle, aller voir l'autel et prendre le





gros livre. Ensuite, ouvrir la boîte. L'esprit est maintenant libéré et on peut s'imaginer qu'il s'empare de Don.

Chapter Two

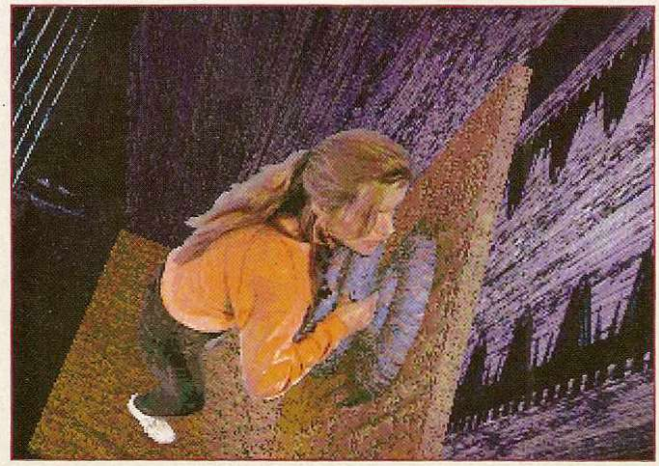
Après la séquence, descendre au rez-de-chaussée, consulter l'horoscope, aller voir la bouteille d'absinthe. Il faudrait le fameux « drain cleaner » de Don. Aller en ville au « general store » et parler au marchand. Lui donner le billet de cinq dollars et aller au fond du magasin prendre un os à moelle. Aller voir Thompkins à tout hasard. Aller ensuite à côté de chez Lou et lui parler sept fois (jusqu'à ce qu'elle n'est plus rien de spécial à dire). Aller voir la vitrine au fond. Sortir et entrer à nouveau. Regarder les coupures de journaux. Retourner à la maison et aller voir dans la grange. Jetez un œil aux box, aller à gauche, regarder la casserole. Don arrive. Lui donner son « drain cleaner ». Entrer dans la maison et monter frapper à la porte (fermée désormais) de la chambre noire.

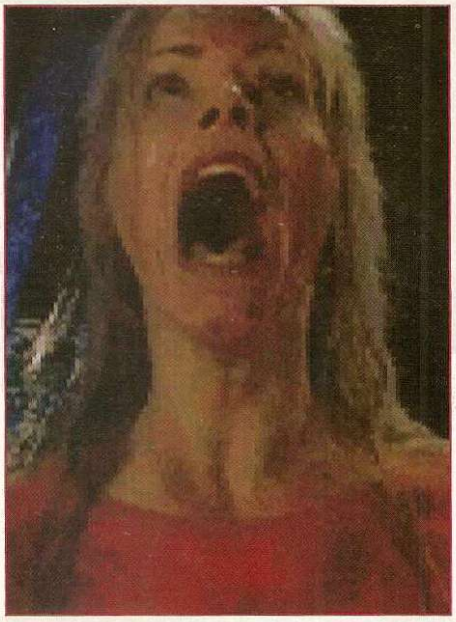
Chapter Three

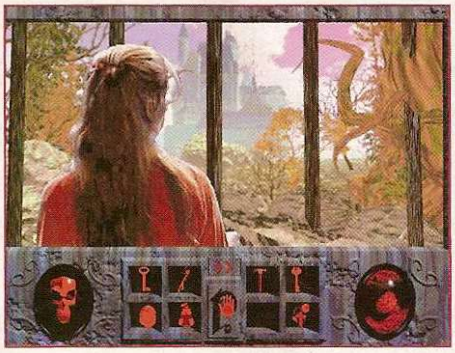
Après la séquence de pique-nique, aller voir dans l'arbre (on aperçoit Cyrus). Aller dans la grange. Monter sur le box, prendre la fourche (NDLR : Et plantez-la dans le cœur de Don ! Ok, ok, j'arrête) et l'utiliser sur la poulie. Regarder dans le trou, utiliser le marteau sur (NDLR : non, rien) le clou. Après la séquence, consulter l'horoscope et monter jusqu'à la porte qui ne s'ouvre pas au deuxième étage, à côté de l'escalier. Utiliser le journal, puis le clou sur la porte. Tirer le journal, utiliser la nouvelle clef et monter. En haut, prendre le bouquin sur la commode et regarder par la fenêtre. Descendre et aller en ville. Ne rentrez pas dans la ville, mais allez plutôt à gauche, chez Malcolm. Donner l'os au chien (NDLR : oh le bon chienchien, il aime le nonos au curare, hein ? !), ouvrir la barrière et frapper à la porte. Donner le bouquin à la bonne. Après la séquence, rentrer à la maison.

Chapter Four

Après la séquence (non, vous ne verrez rien !), sortir de la chambre. Aller dans la chambre de Zoltan et regarder la chose brillante (médaillon). Descendre et donner les cartes de tarot à Harriet. Posez-lui des questions (cliquer sur elle). Laissez-la. Consulter l'horoscope, aller dans la cuisine et parler à Harriet. Après la séquence de divination, sortir par la porte de derrière. Parler à Cyrus, sortir de l'écran, revenir et lui parler encore. Le suivre vers ce fameux bâtiment qu'Adrian a vu d'en haut (droite, tout droit, en bas à gauche, à droite jusqu'au fossé). Après la séquence, passer sur la plage, ramasser le bout de lentille. Continuer et utiliser le bout de lentille sur le télescope. Regarder dans le télescope. Ensuite, aller dans la serre tout à droite, bouger le pot. À gauche dans la serre, prendre la truelle (et regarder Zoltan rempoter sa femme !). Rentrer à la maison (NDLR : décidément, ça devient une habitude). Parler au réparateur de téléphone. Monter au troisième. Regarder la cloison







de bois et la casser avec le marteau. Entrer dans le grenier. Regarder les tableaux. Ouvrir le coffre, y regarder le « diary » et le collier, prendre la broche. Descendre et assister à l'engueulade.

Chapter Five

C'est le soir et il faudra aller voir quelques miroirs pour assister à la mort des femmes de Zoltan. D'abord au troisième, où l'on constate qu'un torticolis, ça fait mal ; ensuite dans le petit salon tout au fond du couloir au premier, où l'on apprend que la gourmandise est décidément un vilain défaut ; et pour finir, après la séquence avec Cyrus (que l'on ignorera momentanément), dans la grande salle à manger au rez-de-chaussée, où l'on est convaincu que l'alcool est un bien mauvais passe-temps. Après cela, aller dans le grand hall et regarder encore la bouteille d'absinthe. Aller à la grange comme l'a proposé Cyrus à l'instant, et après la séance de spiritisme (« Le dragon te montrera la voie »), aller à la mare dehors (pauvre chat). Après cela, on se retrouve devant la cheminée de la salle à manger. Sortir, rentrer à nouveau, aller jusqu'au grand hall où l'on entend de la musique, et ressortir pour aller jusqu'au petit kiosque derrière la maison. Là, prendre la rose et assister à la séquence. Ensuite consulter l'horoscope dans le grand hall et monter jusqu'au « conservatory » au deuxième. Regarder la lanterne magique. Actionner le mur à l'endroit où se forme une image de dragon, suivant ainsi les dires de Zoltan, et entrer dans le passage secret. Tourner la roue, en bas, regarder la cigarette par terre et continuer. Tourner l'autre roue, aller à droite et tout droit, pousser le bouton, et entrer dans la grande salle de spectacle. Aller dans les coulisses (« make-up room », petite porte à côté de la scène). Ouvrir le placard et prendre la photo de Malcolm et Carno. Sortir par la grande double porte pour arriver dans le grand hall, où se trouve Don, soûl.

Chapter Six

Parler au réparateur de téléphone, aller voir l'absinthe dans le bar (y'en a plus !). Rentrer dans la salle de théâtre par la porte maintenant ouverte et aller voir la machine à films sur la scène. Ensuite, sortez et allez en ville chez Lou. Lui donner la broche en échange du crucifix. Aller chez Malcolm, montrer la photo à la bonne et écouter attentivement le vieux. Revenir à la maison. Intermède vidéo.

Chapter Seven

De la chambre, se rendre devant la chambre noire mais ne pas y pénétrer. Vérifier que dans la liste des objets se trouvent bien un crucifix et un tisonnier. Sauver une dernière fois, sortir du jeu et copier les actuelles sauvegardes dans un autre répertoire car le jeu annulera la dernière sauvegarde une fois la séquence « arcade » commencée (et il est probable qu'il y ait de petits bugs dans cette séquence). En dernier recours, on peut toujours consulter le Hint-Keeper, qui ici est d'excellent conseil. Nous disions donc, une petite aide. Dans la chambre, utiliser le « Drain Cleaner » sur Don, et fuir. Monter les escaliers en face et entrer dans la chambre du gosse. Prendre le morceau de verre par terre et l'utiliser sur

Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Express... Astuces Expre

• TERMINAL VELOCITY - PC

Voici les codes pour Terminal Velocity. Tapez-les pendant le jeu.

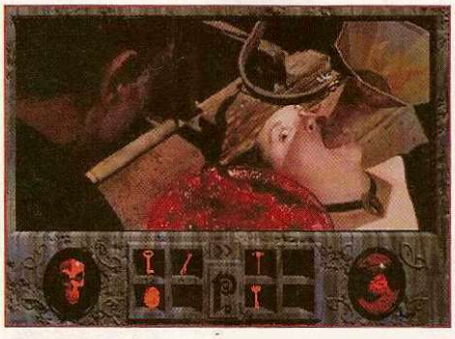
TRIGODS-Invincibilité.
TRISHLD-Écrans restaurés.
3DREALM-Augmente tout.
TRINEXT-Niveau suivant.
TRIHOVR-Vous stabilise pendant que vous tirez.
MANIACS-Afterburner bizarre.
TRSCOPE-Ajoute un oscilloscope sur votre écran.
TRIBURN-Afterburner.
TRFRAME-FPS ticker.
TRIFIR0-Invincibilité pendant 30 secondes.
TRIFIR1-Munitions PAC.
TRIFIR2-Munitions ION.
TRIFIR3-Munitions RTL.
TRIFIR4-Munitions MAM.
TRIFIR5-Munitions SAD.
TRIFIR6-Munitions SWT.
TRIFIR7-Munitions DAM.
TRIFIR8-Afterburner.
TRIFIR9-Invisibilité pendant 30 secondes.

• ALIEN BREED PC

Entrez ces codes :
* **AAJIHGDDC** - Niveau 1.
* **CGGHDGGDG** - Niveau 2.
* **HDICICCII** - Niveau 3.
* **IDHEHDGCC** - Niveau 4.
* **IJIIDIHEC** - Niveau 5.
* **CFDFEFEFJ** - Niveau 6.
* **JIIJIIIIC** - Niveau 7.
* **AAAABAAAA** - Niveau 8.
* **CCGDGBBBB** - Niveau 9.
* **HHIAAJJIG** - Niveau 10.
* **GGDDJJHFD** - Niveau 11.
* **JIDCBFGFF** - Niveau 12.
* **HGGEDDCCB** - Niveau 13.
* **HHHGFGDCC** - Niveau 14.
* **IHDCHGHFF** - Niveau 15.

• MECHWARRIOR 2 - PC

Appuyez sur ctrl-alt-shft et tapez :
- **cia** : invulnérabilité.
- **flygirl** : jumpjets.
- **mightymouse** : carburant pour jumpjet.
- **idkfa** : surprise.



Don dès que possible (gardez ce morceau de verre !). Fuir. Aller au « conservatory » (qui est rappelons-le à cet étage) et entrer dans le passage secret. Activer la roue. Lorsque Don essaye de remonter l'ascenseur, sauter. Continuer et actionner la deuxième roue. Dans la salle de théâtre se trouve Don, affublé d'un drôle de scalp en guise de perruque (tu aimes la sauce de pizza ?). Fuir dans les coulisses et fouiller la veste par terre. En prendre le « snowman » et se planquer dans le placard. Utiliser le tisonnier sur Don dès que possible et fuir. Sortir du théâtre par les passages secrets pour se retrouver dans le « conservatory ». Descendre un étage, entrer dans la chambre noire et y prendre le livre de magie. Don finit par capturer sa bien aimée (!). Sur le trône, utiliser rapidement le « snowman » sur lui, et actionner tout aussi vite le levier qui commande la hache. Après la séquence où le démon se réveille, fuir rapidement par le passage secret (à droite de cet écran). Aller à droite pour se retrouver devant le trou. S'accrocher à la canalisation pour passer. Au bout du tunnel, barrer la porte une fois que celle-ci est franchie (actionner la poutre). Continuer, mettre le livre de magie sur l'autel, fouiller le corps de Zoltan, prendre le talisman et le déposer sur le livre. Utiliser le morceau de verre sur une main et enfin le crucifix sur le livre. Et voilà, voici venue la fin de Phantasmagoria ! ■

Alexandre Gomes et Nicolas Vanderstock

INDEX DES SOLUTIONS

- Al Qadim (PC) N°71
- Alone in the Dark (PC) N°54
- Alone in the Dark 2 (PC) N°64
- Another World (AM) N°44
- Beneath a steel sky (PC, AM) N°67-68
- Bioforge (CD PC) N°77
- Black Sect (PC) N°69
- Cannon Fodder (AM) N°65-66-67
- Chaos Engine (AM, PC) N°56 et 58
- Comanche (PC) N°55
- Dark Forces (CD PC) N°77-78
- Darkseed (PC-AM) N°50
- Day of the Tentacle (PC) N°59-60
- Death Gate (CD PC) N°76
- Dracula Unleashed (CD PC) N°69
- Dune (PC-AM) N°46
- Eternam (PC) N°49
- Eye of the Beholder (PC) N°44-45-46
- Flashback (AM, PC) N°59
- Full Throttle (CD PC) N°79
- Heimdall (AM) N°45-46-47
- Heimdall 2 (AM) N°69
- Gabriel Knight (PC) N°65-66
- Hook (PC-AM) N°48
- Inca (CD PC) N°55
- Indiana Jones IV (PC-AM) N°48
- Inherit the earth (PC) N°72
- Innocent Until Caught (PC) N°74
- King's Quest V (PC) N°40
- Kyrandia 2, Hands of fate (PC) N°66-67
- Lands of Lore (PC) N°61-62-63
- Little Big Adventure (CD PC) N°75
- Leisure Suit Larry 1-2-3-5 (PC) N°74
- Leisure Suit Larry 6 (PC) N°71
- Lure of the Tempress (AM) N°49
- Maupiti Island (ST-AM) N°41
- Microcosm (CD-32) N°68
- Monkey Island 2 (PC-AM) N°55
- Mortal Kombat II (AM) N°76
- Myst (CD PC) N°70
- Prisonner of Ice (CD PC) N°80
- Rebel Assault (CD PC) N°64
- Return to Zork (CD PC) N°69
- Shadow Caster (PC) N°70
- Shadow of the Comet (PC) N°56
- Simon the Sorcerer (PC) N°64
- Space Hulk (PC) N°57-58
- Space Quest I-II-III-IV-V (PC) N°74
- Space Quest V (PC) N°57
- Star Trek the 25th Anniversary (PC) N°44-45
- Strike Commander (PC) N°57-58-59-60
- Sam & Max (PC) N°64
- Sim City 2000 (PC, AM1200) N°69
- Star Trek 2 (PC) N°70
- The Last Dynasty (CD PC) N°81
- Ultima8 (PC) N°67-68
- Ultima Underworld (PC) N°47
- Under a killing Moon (CD PC) N°75
- Wing Commander III (CD PC) N°76

CODES SHAREWARES :

- Descent N°75
- Heretic N°75
- Jazz Jackrabbit N°77
- Rise of the Triad N°75

MICRO-GAMES

LE PLAISIR DES JEUX,LE PLAISIR DE JOUER

Le club d'échange MULTI STANDARD par correspondance pour PC 3.5 PC CDROM,AMIGA 500,600,1200,CD 32.Lorsque vous adhérez a MICRO-GAMES vous recevez un jeu neuf,et cela quelque soit le support.Puis par la suite au bout d'un mois ou plus vite si vous le désirez,vous nous le retourner. Le prix de l'adhésion varie en fonction de la machine que vous possédez.

PC 3.5 et CDROM~Adhésion annuel :400 Frs.Echange 50 F
AMIGA 500,1200,CD 32 ~Adhésion annuel :350 Frs.Echange 50 F

JEUX PC:Fifa 96,Command et Conquer VF,Phantasmagoria VF,Need for Speed Lords of Midnight VF,Fade to Black,Primal RageStar Trek Next GénérationVF,Apache Long Bow,Jagged Alliance, Master and MagicVF,Sensible World of Soccer,Mortal Coil,Worms,Bermuda Syndrome,Wing Nuts,Z,Ascendancy,Caesar 2Orion Conspiracy L'Amazone Queen,Full Throttle,Prisoner of Ice ,Sim Tower.Et bien d'autres encore. Pour tous renseignements n'hésitez pas a nous contactés.Ces jeux sont également a la vente.MICRO-GAMES c'est aussi du matériel (tarif sur demande,précisez la machine). **Alors n'hésitez plus et a bientôt...!**

MICRO-GAMES
7 RUE DU GENERAL FOLTZ -BP 123-90003 BELFORT-
TEL.84/21/81/10

Nom:_____ **Prénom:**_____
Adresse:_____
Ville:_____ **Code Postal:**_____
Titre du jeu de l'ahésion:_____
Ordinateur:_____
Cochez la case correspondante: CDROM☐ 3.5☐
Vite je m'abonne,je ne paie pas de port a mon adhésion et je recevrai mon jeu dans les meilleur délais.Découpez ou photocopiez ce bulletin et renvoyer le nous

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

BLENHEIM RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

DRAKKHEN

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD

La prophécie s'accomplira t'elle?

100 % Aventure

100 % Aventure

Les dragons vont-ils règner sur le monde?

PC Disquettes avec DRAKKHEN

disponible par correspondance auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
.....
CP:..... VILLE:.....

G4 82

❑ PC Disquettes / DRAKKHEN
64 F + 15 F de port

ESPACE 3 games

PARIS
128, bld Voltaire 75011 Paris
M° Voltaire - Tél. : (1) 48 05 42 88

LILLE
4, rue Faidherbe - Tél : 20 55 67 43
44, rue de Béthune - Tél. : 20 57 84 52

DOUAI
39, rue Saint-Jacques - Tél : 27 97 07 71

STRASBOURG
6, rue de Noyer - Tél : 88 22 23 21

CD-ROM PC

SPACE QUEST 6	329,00
JURASSIC PARK	299,00
CAESAR	TÉL.
HEART OF DARKNESS	349,00
EARTHWORM JIM I & II	TÉL.
GRAND PRIX MANAGER	TÉL.
REBEL ASSAULT II	149,00
PHANTASMAGORIA	429,00
THE 11th HOUR	349,00
NBA JAM TE	299,00
BATMAN FOR EVER	299,00
REVOLUTION X	299,00
WISE OUT	TÉL.
TEAM FIGHTER COLLECTOR	TÉL.
WORLD CRASH II	TÉL.
WING COMMANDER IV (27/11)	399,00
FIFA SOCCER 96	399,00
BIOFORGES MISSION	TÉL.
BIOFORGE GOLD	TÉL.
JURASSIC PARK	299,00
SIM TOWER	269,00
SIM TOWN	299,00
NBA LIVE 95	289,00
SUPER STREET FIGHTER 2 + PAD	249,00
DARK FORCES	299,00
LOST EDEN	239,00
FLIGHT UNLIMITED	349,00
WING COMMANDER 3	329,00
DESTRUCTION DERBY	TÉL.
FULL THROTTLE (vf)	369,00
DEADALUS ENCOUNTER	329,00
SUPER KART	239,00
BIOFORGES	349,00
THEME PARK	299,00
FIFA SOCCER	299,00
THE CIVIL WAR	349,00
VIRTUAL POOL	369,00
CREATURE SHOCK	299,00
LBA	349,00
PGA TOUR GOLF	289,00
PGA TOUR GOLF 96	349,00
ALONE IN THE DARK 3	349,00
STAR TRECK	349,00
COLONIZATION	329,00
COMMAND AND CONQUER	349,00
US NAVY FIGHTER	349,00
LE LOUVRE	369,00
HI OCTAN	369,00
RUGBY WORLD CUP	289,00
ACTION SOCCER	299,00
WINGS OF GLORY	299,00
ADAMS FAMILY PINBALL	299,00
NEED FOR SPEED	349,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00
FADE TO BLACK	369,00
HEXEN (HERETIC2)	329,00
MORTAL KOMBAT3	329,00
TILT	249,00
ZONE RAIDERS	249,00
NHL 96	349,00
MAGIC CARPET 2	349,00
MISSION CRITICAL	299,00
MECWARRIOR 2	369,00
LORDS OF MIDNIGHT	349,00
MYST (VF)	389,00
ACROSS THE RHINE	349,00
APACHE LONGBOW	369,00

CD-ROM PROMO

MICKAEL JORDAN	99,00
KIDS ON SITE	99,00
KASPAROV/BRIDGE	99,00
7TH GUEST	99,00
PRIVATEER	99,00
SHADOWCASTER	99,00
STRIKE COMMANDER	99,00
SYNDICATE PLUS	99,00
INDY CAR RACING	99,00
CONSPIRACY	99,00
HAND OF FATE	99,00
LANDS OF LORE	99,00
LE COBAYE	99,00
COMPLETE ULTIMA 7	99,00
MEGARACE	99,00
NHL HOCKEY	99,00
SIM CITY	99,00
SPACE HULK	99,00
UNDER WORLD I& II	99,00
WING ARMADA (25/10)	99,00
WING COMMANDER II	99,00
NOCTROPOLIS (25/10)	99,00
STAR TRECK 25TH	99,00
CANNON FODDER 2	99,00
LABYRINTH	99,00
HELL	99,00
BUREAU 13	99,00
LE COBAYE	99,00
LOOM	99,00
MONKEY ISLAND II	99,00
INDIANA JONES	99,00

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Bon de commande à envoyer à : Espace 3 VPC, rue de la Voyette, centre de gros n°1, 59818 Lesquin
Tél. : 20 90 79 22 - Fax : 20 90 72 23. Toutes les commandes sont livrées par Colissimo. Chèques à l'ordre d'Espace3VPC

Jeux	Prix
Frais de port : 25 F	
TOTAL À PAYER	

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Signature (des parents pour les mineurs) :

Mode de règlement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement (+36F)
❑ Carte bancaire n° : _____
Date de validité : _____

TOPS EN STOCK

Retrouvez sur ces pages notre dernière sélection des meilleurs jeux disponibles chez vos revendeurs. Vous y découvrirez aussi bien des jeux récents que des vieux hits, toujours présents dans les rayons. Chaque jeu est classé par Nom (Distributeur/Éditeur-Genre-Langue), avec à la fin, des indications sur les versions disponibles. Si vous estimez qu'il manque un produit essentiel, écrivez-nous !

AIV NETWORK
(Infogrames-Gestion-VF)

Devenez le maître incontesté de la compagnie AIV. Mélange de Transport Tycoon et de Sim City 2000, il s'agit du produit le plus complet du genre, avec en plus des possibilités de gestion boursière…
(Disponible sur PC, version CD-Rom PC prévue pour juin)

ALADDIN
(Virgin-Arcade-VF)

Le célèbre héros du dessin animé de Disney remis à la sauce jeu de plates-formes par Virgin. Une réussite merveilleuse grâce à une jouabilité exceptionnelle, surtout sur Amiga.
(Disponible sur Amiga et PC)

ALONE IN THE DARK 3
(Infogrames-Aventure-VF)

Le troisième volet de l'événementiel jeu d'aventure/action du célèbre éditeur français vous défie. Une réalisation de qualité pour un scénario prenant et beaucoup d'action !
(Disponible sur CD-Rom PC, version CD-Rom Mac prévue pour octobre)

BIOFORGE
(Electronic Arts/Origin-Action/JDR-VF)

Entre Doom et Alone In The Dark, ce jeu d'aventure très orienté action se caractérise par la griffe Origin. Voix en français, scénario fouillé et bonne jouabilité en font un incontournable… pour possesseur de Pentium !
(Disponible sur CD-Rom PC)

CEASAR 2
(Impression-Gestion-VO)

Ce soft vous place dans la peau d'un gouverneur de province qui va devoir faire prospérer sa région sous l'œil vigilant de l'empereur. Entre Sim City et Civilization, ce jeu vaut le détour non seulement par sa stratégie mais aussi pour ses graphismes.
(Disponible sur CD-Rom PC)

COMMAND & CONQUER
(Westwood/Virgin-Stratégie-VF)

Nous l'attendions depuis si longtemps ! Reprenez Dune 2, ajoutez-y l'option multijoueurs, des tonnes de scènes cinématiques, plus d'unités, une meilleure durée de vie et une Intelligence Artificielle plus conséquente…
(Disponible sur PC)

CRUSADER
(Electronic Arts/Origin-Action-VF)

Vous incarnez un soldat dans un futur que l'on souhaite lointain et qui va devoir se frayer un chemin à travers un complexe inhospitalier. Le mettre mot : si vous pouvez le voir, vous pouvez tirer dessus…
(Disponible sur CD-Rom PC)

DARK FORCES
(Ubi Soft/LucasArts-Action-VF)

Reprenant le système de vue subjective de Doom, replongez-vous sans hésiter une seconde dans le monde merveilleux de Star Wars. Stormtroopers, drones et créatures de l'Empire vont vous mener la vie dure !
Que la force soit avec vous.
(Disponible sur PC, CD-Rom PC et Mac)

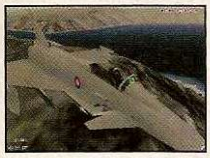
DAY OF THE TENTACLE
(Ubi Soft/LucasArts-Aventure-VF)

Le jeu d'aventure le plus délirant de LucasArts, avec trois personnages différents à diriger. Vos zygomatiques ne vont pas s'en remettre. Voyage dans le temps pour trois débiles fort sympathiques.
(Disponible sur CD-Rom PC)

DESCENT
(Ubi Soft/Interplay-Action-VF)

Les jeux « réseau » ont trouvé un second souffle grâce à Interplay et son jeu futuriste, offrant l'originalité de déplacement tout en tenant compte de la gravité. De l'action à 100 %, surtout appréciable en jeu à deux.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

EF 2000
(DID/Ocean-Simulateur-VO)



Ce soft signé DID vous propose de prendre les commandes du nec plus ultra des chasseurs modernes, c'est-à-dire l'Eurofighter ! Les graphismes sont d'une richesse exceptionnelle et d'une réalisation superbe qui le placent en tête de sa catégorie.
(Disponible sur CD-Rom PC)

FADE TO BLACK
(Delphine/E. A. -Action-VF)

Présenté comme le Flashback en 3D, explorez un complexe rempli de pièges et de Morphs, des aliens redoutables. Une réalisation somptueuse pour un produit des plus originaux, fonctionnant aussi bien en VGA qu'en SVGA.
(Disponible sur CD-Rom PC)

FULL THROTTLE
(Ubi Soft/LucasArts-Aventure-VF)

Le dernier jeu d'aventure de LucasArts vous met dans la peau d'un biker. Grosses cylindrées et rock californien pour une aventure simple mais efficace. Ambiance garantie pour des heures de plaisir.
(Disponible sur CD-Rom PC)

HI-OCTANE
(Bullfrog/E. A. -Arcade-VF)

Complètement inconnu il y a encore deux mois, voici un soft vous proposant des courses de voitures futuristes en 3D mappée, avec option réseau, armes destructrices et circuits polymorphes…
(Disponible sur CD-Rom PC)

HERETIC
(ID Software-Action-VO)

Reprenant les principes qui ont fait le succès de Doom 2, voici le même genre de produit dans un monde d'Heroic Fantasy. Jouer à deux est un régal, méritant au minimum l'achat d'un câble ! Magie et sortilèges pour des duels.
(Disponible sur PC)

HEXEN
(Virgin/Id Software-Action-VO)

Présenté comme la suite de Heretic, Hexen vous propose d'explorer un gigantesque complexe dans un univers fantastique médiéval. Grande nouveauté, il est possible d'incarner un guerrier, un clerc ou un magicien.
(Disponible sur CD-Rom PC)

LBA
(Electronic Arts/Adeline-Aventure-VF)

Frédéric Raynal et son équipe ont réussi à créer le jeu d'aventure ultime, avec une histoire superbe, un monde original et surtout une réalisation atomisant, sans discussion possible, tout ce qui s'était fait dans le genre.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

LE ROI LION
(Virgin-Arcade-VF)

Tout comme Aladdin, le chef-d'œuvre de Disney a suscité une excellente adaptation PC pour un jeu de plates-formes original et rigolo. Aidez le jeune lionceau à devenir adulte !
(Disponible sur PC et Amiga)

LOST EDEN
(Mindscape/Cryo-Aventure-VF)

Destiné à un très large public, ce jeu se caractérise par de superbes images et animations. L'aventure est assez simple, tout comme l'interface, ce qui devrait ravir les débutants.
(Disponible sur CD-Rom PC)

MAGIC CARPET 2
(Electronic Arts/Bullfrog-Action-VF)

Dans la peau d'un magicien du Moyen-Orient sur son tapis volant, votre mission sera de rétablir la paix à travers de nombreux niveaux à grands coups de sorts tous plus impressionnants les uns que les autres. Une suite extrêmement réussie.
(Disponible sur CD-Rom PC)

MECHWARRIOR 2
(Activision-Simulation-VF)

Redécouvrez le monde du 31ème siècle élaboré par Fasa. À bord de robots gigantesques, les Mechs, combattez de nombreux adversaires, en mode réseau ou contre l'ordinateur. Mode SVGA haute résolution accessible, campagne pour deux clans différents…

(Disponible sur CD-Rom PC)

PANZER GENERAL
(Mindscape/SSI-Stratégie-VF)

Les fans de wargame trouveront avec Panzer General leur ultime défi. Se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale, il s'agit d'un produit réaliste, complet et très bien réalisé.
(Disponible sur CD-Rom PC)

PHANTASMAGORIA
(Coktel/Sierra-Aventure-VF)

Pas moins de 7 CD pour plonger dans la 1ère aventure franchement gore de l'histoire du jeu sur CD. Suivez la malheureuse héroïne dans une histoire entre Shining et Evil Dead. À réserver aux adultes.
(Disponible sur CD-Rom PC)

PRISONER OF ICE
(Infogrames-Aventure-VF)

Un jeu d'aventure 100 % français basé sur le mythe de Cthulhu, inventé par l'écrivain H. P. Lovecraft. Un scénario très riche servi par une interface simple et pratique pour une aventure fantastique.
(Disponible sur CD-Rom PC)

PSYCHO PINBALL
(Codemasters-Flipper-VO)

Le monde du flipper sur PC a trouvé son maître avec ce soft offrant quatre tables différentes totalement folles. Une réalisation merveilleuse pour des flippers originaux, avec des stages bonus délirants.
(Disponible sur CD-Rom PC)

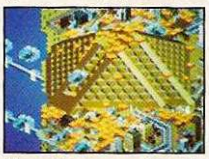
REBEL ASSAULT
(Ubi Soft/LucasArts-Arcade-VF)

Basé sur le monde de la saga Star Wars, retrouvez ce jeu d'action, magnifique et replongeant jusqu'au cou le joueur dans la lutte contre l'Empire. Indispensable.
(Disponible sur CD-Rom PC et Mac)

RENEGADE
(Mindscape/SSI-Simulation-VO)

Reprenant un sujet riche en succès (Wing Commander), l'éditeur américain SSI, évoluant habituellement dans le milieu du jeu de rôle, offre une simulation de combats spatiaux en SVGA superbe. À noter la possibilité d'y jouer en utilisant pour la musique n'importe quel CD audio.
(Disponible sur CD-Rom PC)

SIM CITY 2000
(Mindscape/Maxis-Gestion-VF)



Depuis l'apparition de Sim City, le jeu micro a véritablement acquis ses lettres de noblesse. Construisez et gérez les villes du futur grâce à ce soft de simulation ultra complet. L'apparition de disquettes de scénarios ajoutent un plus conséquent.
(Disponible sur PC, Mac et sur CD-Rom)

SYNDICATE
(Electronic Arts/Bulffrog-Stratégie-VF)

Menez votre groupe de mercenaires à travers des missions d'une violence rare, dans un monde futuriste à la Blade Runner. Vue en 3D isométrique, réflexes et stratégie pour un soft jouable en réseau.
(Disponible sur CD-Rom PC)

SYSTEM SHOCK
(Electronic Arts/Origin-Action-VF)

Plus « intelligent » que Doom, ce jeu d'aventure/action est une merveille avec un scénario génial. On peut se balader librement dans le complexe, regarder en haut, en bas…
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

TANK COMMANDER
(Ubi Soft/Domark-Simulation-VF)

Jouable à plusieurs en réseau, cette simulation de Tank est complètement orientée arcade. En quelques minutes, on sait utiliser les blindés et on se régale à tirer sur tout ce qui bouge.
(Disponible sur CD-Rom PC)

THE NEED FOR SPEED
(Electronic Arts-Course-VF)

Entre simulation et arcade, NFS vous fait piloter des bolides signés Ferrari, Lamborghini & Co sur circuits ou sur routes encombrées de conducteurs du dimanche. Jouable en réseau. Bref, un must !
(Disponible sur CD-Rom PC)

TIE FIGHTER
(Ubi Soft/LucasArts-Simulation-VF)

Le monde de Star Wars vu du côté obscur de la force. En tant que soldat de l'Empire, affrontez les redoutables chasseurs X-Wing de l'Alliance Rebelle. L'équipe de X-Wing a mal tourné... pour notre plus grande joie !
(Disponible sur CD-Rom PC, CD-Rom Mac prévu)

TRANSPORT TYCOON
(Ubi Soft/Microprose-Gestion-VF)

Après avoir géré une ville et un réseau ferroviaire, pourquoi ne pas passer la vitesse supérieure avec cette gestion d'un empire de transports et de ses dépendances. Complexité et scénarios à venir en font un achat indispensable.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

UNDER A KILLING MOON
(US Gold/Access-Aventure-VF)

Le jeu d'aventure de l'année 94 ! Une réalisation à vous couper le souffle pour Pentium. Le scénario est gentillet, mais c'est tellement beau qu'on ne peut l'oublier. À noter l'aide intégrée pour finir le jeu sans encombre !
(Disponible sur CD-Rom PC)

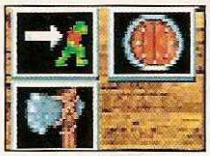
US NAVY FIGHTER
(Electronic Arts-Simulation-VF)

La simulation de combats aériens stagnait depuis de nombreux mois, mais Electronic Arts rectifie le tir avec ce super produit destiné, il est vrai, aux supers machines. Haute définition et réalismes pour des duels supersoniques.
(Disponible sur CD-Rom PC)

VIRTUA CHESS
(Titus-Échecs-VF)

Enfin un jeu d'échecs 100 % français de très grande qualité. Très bien pensé et très bien réalisé, il constitue un excellent partenaire et adversaire pour de longues soirées en solitaire ou en groupe, par réseau !
(Disponible sur CD-Rom PC)

WARCRAFT
(Ubi Soft/Interplay-Stratégie-VO)



Depuis Dune 2 de Westwood Studios, on ne s'était pas autant pris pour un jeu de stratégie en temps réel. L'option deux joueurs est exceptionnelle, suscitant toujours au sein des rédactions de fratricides duels. Un éditeur d'unités est annoncé !
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

WING COMMANDER III
(Electronic Arts/Origin-Simulation-VF)

À la fois super jeu de combats spatiaux et film interactif, retrouvez Mark Hammill (Luke Skywalker) et de nombreuses autres célébrités d'Hollywood dans un produit d'anthologie, mais pour Pentium ! La version française est d'excellente facture.
(Disponible sur CD-Rom PC)

WORMS
(Ocean/Team 17-Action-VF)

Déjà un classique, ce jeu oppose plusieurs équipes de vers dont le but est d'éliminer tous les adversaires présents sur le terrain. Se jouant de 1 à 8, Worms prend toute sa dimension à plusieurs.
(Disponible sur CD-Rom PC et Amiga)

Gamme Budget

D'anciens hits ressortent régulièrement sous forme de jeux dits budgets (prix variant entre 99 et 150 francs).

DUNE
(Virgin/Cryo-Aventure-VO)
Un jeu d'aventure basé sur les romans de Franck Herbert, avec une partie stratégique. Ambiance sonore fabuleuse et graphismes merveilleux pour ce qui reste un de nos jeux préférés.
(Disponible sur PC et CD-Rom PC)

DUNE 2
(Virgin/Westwood-Stratégie-VF)
Jeu de stratégie basé sur la planète Dune, avec un affrontement titanesque entre les deux maisons et la guilde des marchands, arbitrée par l'Empereur lui-même. Un peu trop court mais des heures de plaisir en perspective.

CIVILIZATION
(Ubi Soft/Microprose-Gestion-VF)
Les mégalomanes vont s'en donner à cœur joie avec cette gestion d'Empire. À partir d'une simple cité et à travers les siècles, développez votre Empire malgré des adversaires farouches.

F1 GRAND PRIX
(Ubi Soft/Microprose-Course-VF)
Encore considéré aujourd'hui comme la référence en matière de simulation de F1, il s'agit d'une vraie simulation et non pas d'un jeu d'arcade. À 340 dans les lignes droites, vous allez carboniser l'asphalte.

FALCON 3.0
(Ubi Soft/Microprose-Simulation-VF)
Quatre ans plus tard, ce simulateur possède toujours son fan club. Réaliste, il offrira des heures d'amusement aux amateurs, malgré une complexité importante.

FIELDS OF GLORY
(Ubi Soft/Microprose-Stratégie-VF)
Les admirateurs du Premier Empire et des wargames se réjouiront de ce produit, aux graphismes époustouflants. C'est un véritable régal, d'autant plus que cette fois-ci, Blucher peut ne pas faillir !

LANDS OF LORE
(Virgin/Westwood-JDR-VF)
Toujours considéré comme la référence en matière de jeu à la « Dungeon Master », ce sont des dizaines d'heures d'exploration dans un monde médiéval-fantastique qui vous attendent.

STRIKE COMMANDER
(E. A. /Origin-Simulation-VF)
Digne successeur de la série des Wing Commander, son scénario et la variété des missions en font une légende. Chris Roberts, l'auteur du produit, vous plonge dans des combats aériens explosifs.

THE 7Th GUEST
(Virgin/Trilobyte-Aventure-VO)
Premier jeu CD-Rom à exploiter le mode SVGA, il reste un monument à découvrir. La réalisation est magnifique, avec en plus des puzzles intéressants à décrypter.

WING COMMANDER 2
(E. A. /Origin-Simulation-VF)
Alors que le troisième volet est sorti, ce deuxième épisode de votre affrontement contre les forces spatiales Kilrathiennes reste un modèle du genre.

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE

*2,19F/Mn

Payez tout en 10 Mois!!! Sous Réserve d'accord FRANFINANCE

Mardi-Samedi : 10h30-12h30 13h30-19h30

EXCEL PC ®

GARANTIE 5 ans

146 Rue de Crimée 75019 Paris Tel : 42-45-54-38 Fax : 44-84-03-72 Renseignements/SAV:36-68-15-17* Métro : Laumière

♪ L'Univers Du PC Loisirs Au Plus Juste Prix !!! ♪

PC EXCEL LIGHT 486

Boitier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mère Evolutive Pentium
4 Mo de RAm 32 bits
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2MO
Accélératrice Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 850 Mo
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

Prix TTC	486DX/100	486DX/120	486DX/133
VLB bus	4690	4849	4979
PCI bus	4779	4949	5090

PC EXCEL LIGHT PENTIUM

Boitier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mère Pentium Bus PCI
8 Mo de Ram 32bits Fast Page
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2MO PCI
Accélératrice Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 850 Mo
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

PCI BUS	PENTIUM90	100Mhz	120Mhz
	6690 F	6990F	7849F

PC EXCEL MULTIMEDIA 486

Boitier Mini Tour 256 K cache WB
Carte Mère Evolutive Pentium
4 Mo de RAm 32 bits
Lecteur 3' 1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2MO
MPEG VIDEOCD CDV
Accélératrice Dos/Windows & 16,7M Couleurs
Disque Dur Fast IDE 850 Mo
ECRAN SVGA 14' Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

CD ROM 4 Vitesse
compatible CD Audio-Video-Kodak-CDV
Carte Son Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Direct Sound Processing - Direct To Disk
Interface General MIDI
32Voix Polyphonique (Korg,Roland,Yamaha...)
Logiciels Multimédia
Studio Midi - Sampler - Mixer - Chaine Stéréo
Laser CD Audio - Lecteur CD Vidéo - CD Photo
Joystick & 2HP Stéréo

PRIX TTC	486 DX/166	486DX/100	486DX/IV120
VLB Bus	5790	5990	6390
PCI Bus	5890	6190	6490

PC EXCEL MULTIMEDIA PENTIUM

Carte Mère Intel Triton WB cache
Boitier Moyen Tour 230W
8 Mo de RAm 32Bits Fast Page
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA PCI Spider S3 64bits
MPEG VIDEO CDV
Disque Dur Fast IDE 1,3 Go
ECRAN SVGA 14" Full Screen
Pitch 0,28 Energy Star
Clavier Français + Souris Hte Résolution+Tapis

CD ROM 4 Vitesse
Compatible CD Audio -Video-Kodak-CDV
Carte SON Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Direct sound Processing - Direct To Disk
Interface General MIDI
32 Voix Polyphonique (Korg,Roland,Yamaha...)
Logiciels Multimédia
Studio MIDI - Sampler - Mixer - Chaine Stéréo
Laser CD Audio - Lecteur CD Vidéo - CD Photo
Joystick & 2HP Stéréo

PCI BUS	PENTIUM90	100Mhz	120Mhz	133Mhz	150
	8690f	8990f	9790f	10990f	NC

OPTIONS

4 Mo Suplémentaires	+ 899F	Korg Wave Général MIDI ♪♪	+ 749F
Ecran SVGA 15"MPR2 Ne BRad	+ 799F	1Mo de Ram Vidéo Sup	+ 349F
Ecran SVGA 17"MPR2 Ne Brad	+2690F	Option D.dur 850 Mo -> 1,3 Go	+ 390F
Dos/windows ou Win95CD	+ 649F	Option Carte Son AWE32V ♪	+ 799F
Boitier Moyen/Grand Tour	+200/390F	HP 25W --> HP 80W Stéréo ♪♪	+ 159F
Controleur Fast IDE PCI	+229 F	C.Mère Triton Evolution 200Mhz	+ 399F

ACCESSOIRES

S.BLASTER 16	559
S.Blaster 16 MCD	699
S.Blaster 16Asp Mcd	799
S.Blaster AWE 32V	999
Korg wave Upgrade	699
CD Rom 2X	499
CD Rom 4X mitsumi	849
CD Rom 4XPanasonic	879
HP 25 W	139
HP 80W	249
CD Rom4X+C.Son32DSP	
Wave Table G.MID1590	

Disque Dur 540Mo	899
Disque Dur 850	1149
Disque Dur 1,08Go	1379
Ram 1mo	249
Ram 4mo 32bits	899
Ram 8mo 32 Bits	1790
Carte Mére Vlb 486DX266	699
Carte Mére VLB 486DXIV100	899
Carte Mére PCI DXII66	799
Carte Mére PCI DXIV100	999
Carte Mére Pentium 90	2290
Carte Mére Pentium 100	2690

Transformez votre PC !!!
386 --> 486 ou PENTIUM
Ex : 486DXII66 --> 699 F
Rendez Vous au 42-45-54-38

Frais de port PC :
Province +320F
Paris/banlieue +150F
Accesoires + 79F
Assurances Incluses

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
TEL :

Désignations :
.....
Frais de Port PC province : +320F

☐ Chéque
☐ Mandat Postal
Signature Obligatoire :

Frais de Port à Prévoir par Accessoire Dans La Limite des Stocks Disponibles

Conception Publicitaire Deposée

MLC

Micro Line Computer Ltd.

70, rue Saint Blaise - 75020 PARIS
Tel: (1) 40.09.71.51 Fax: (1) 40.09.71.88

GARANTIE 5 ANS | GARANTIE 5 ANS

MULTIMEDIA INTERNET

MLC MULTIMEDIA

* Carte mére PENTIUM PCI 64 bits (VLB sur 486)
* Mémoire CACHE 256Ko ext. à 512 Ko. ou 1 Mo
* Mémoire 8 Mo ext. 128 Mo.
* Disque dur FAST IDE 540 Mo (10 ms).
* Carte SVGA PCI 1 Mo ext. à 2 Mo 16.8 mega couleur.
* Carte controleur VLB FAST/ E-IDE / PCI Intel
* 2 série / 1 paralléle / 1 jeu.
* Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
* Boitier Minitour deluxe .
* CD-ROM Quadruple vitesse
* Carte son16 Bits stéréo 100% comp. SOUND BLASTER PRO
* Ecran SVGA 14" couleur pitch 0.28 NE / BR / MPRII
* Clavier 105 Touches speciale Windows 95 + Souris 2/3
* Haute parleurs 80 w stereo

486 DX2/80 VLB	7.250.- Fr. ttc
486 DX4/100 VLB	7.450.- Fr. ttc
Pentium 75 Mhz PCI	8.790.- Fr. ttc
Pentium 90 Mhz PCI	9.390.- Fr. ttc
Pentium 100 Mhz PCI	9.890.- Fr. ttc
Pentium 120 Mhz PCI	10.950.- Fr. ttc

OPTION: MULTIMEDIA "AUDIO-VISUEL"
Carte MOVIE VISION "ACQUISITION VIDEO 2500 Fr

PLUS DE 200 TITRES CD DISPONIBLE AU PRIX GROSSISTE 79.- à 159.- Fr.

CD CHARMES
CDJEUX
CD IMAGES XXX
CD ENCYCLOPEDIES
CD CONNAISSANCES
CD IMAGES CLIP-ARTS
CD SONS & MULTIMEDIA
CD LANGUES
CD EDUCATIONS

POUR ACHAT DE 5 CD-ROM RECEVEZ LE 6ém GRATUITE
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLETES GRATUITE

INTERNET: Carte FAX MODEM MINITEL 28.800Bds agrée 1.690 F t.t.c.

MULTIMEDIA + i-NET

CD-ROM QUAD. VITESSE INTERNE	990
CARTE SON COMP SB 16	395
CARTE TUNER RADIO FM	395
CARTE ACQ. VIDEO+TUNER TV	NC
FAX MODEM REPONDEUR 9600 bd	398
CARTE FAX MODEM MINITEL 19200bd	598
CARTE FAX MODEM MINITEL- EPONDEUR TELEPHONIQUE ET SERVEUR VOCAL	958
CARTE FAX MODEM 28800 bd	1690

DISQUE DUR

DISQUE DUR IDE 350 Mo	NC
DISQUE DUR IDE 420 Mo	NC
DISQUE DUR IDE 540 Mo	980
DISQUE DUR IDE 850 Mo	1.380
DISQUE DUR IDE 1.3 Go	1.890
DISQUE DUR SCSI II 1 Go	2.490

MEMOIRE

SIMM 1 Mo 3 CHIPS 70 µS	265
SIMM 4 Mo 9 CHIPS 70/80 µS	950
SIMM 4 Mo 32 BITS	998
SIMM 8 Mo 32 BITS	1.985
SIMM 16 Mo 32 BITS	

MONITEURS

TARGA 14" 0.28P MPRII	1.380
TARGA 14" 0.28P MPRII NE/BR	1.485
TARGA 15" 0.28P MPRII	1.998
TARGA 17" 0.28P MPRII	3.650
FACIT 14" 0.28P MPRII	1.430
FACIT 14" 0.28P MPRII NE/BR	1.550

CARTE MERE

486 SX/DX/DX4 VLB+ZIF	480
PENTIUM 75/90/100/120	990
PENTIUM INTEL TRITON75/90/100/120	1990

CPU

486 DX2/80 CYRIX	590
486 DX4/100 AMD	690
486 DX4/100 INTEL	1090
PENTIUM 75	1250
PENTIUM 90	1985
PENTIUM 100	2585

LOGICIELS

MS-WINDOWS 95 OEM	785
PACK OFFICE PRO 4.3 OEM	2980
PACK OFFICE Std. 4.2 OEM	2580
WORD 6.0 OEM	1790
ACCESS 2.0 OEM	1790
WORKS ou PUBLISHER OEM	795

CLAVIER 105 TOUCHES Pour WINDOWS 95 250F

MLC VLB ou PCI

* Carte mère VLB OU PCI
* Mémoire CACHE 256Ko ext; à 512 Ko ou 1 Mo .
* Mémoire 8 Mo 70µs ext. 128 Mo.
* Disque dur FAST IDE 540 Mo (10 ms).
* Carte SVGA PCI ou VLB 1 Mo ext. à 2 Mo.
* Carte controleur FAST-PCI ou VLB E-IDE
* 2 série / 1 paralléle / 1 jeu.
* Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
* Boitier Minitour deluxe .
* Ecran SVGA 14" pitch 0.28 NE/BR/MPRII
* Clavier 105Touches speciale Win 95
* Souris 2/3 boutons comp. MS.

Pentium 75 Mhz	7.450.- Fr. ttc
Pentium 90 Mhz	7.850.- Fr. ttc
Pentium 100 Mhz	8.450.- Fr. ttc
Pentium 120 Mhz	9.550.- Fr. ttc
486 dx4 100 VLB	5.950.- Fr. ttc
486 dx2 80 VLB	5.750.- Fr. ttc

OPTIONS

MS-DOS 6.22	+255
MS-WINDOWS 3.11	+ 350
MS-WINDOWS 95	+ 615
MS-PACK OFFICE PRO	+ 3300
MS-WORD 6.0	+1690
DISQUE DUR 850	+400
DISQUE DUR 1.3 Go	+ 900
ECRAN 15" NE/BR/MPRII	+750
ECRAN 17" NE/BR/MPRII	+2490
ECRAN SONY 15 SF	+ 2200
ECRAN SONY 17 SF	+4950
8 Mo MEMOIRE SUPL.	+1850
CLAVIER NAUTREL MS	+340
BOITIER MOYEN TOUR	+200
BOITIER BIG TOWER	+380

AUTRE OPTIONS NC

FORMATION

FORMRZ VOUZ ET VOS COLLABORATEURS

MS-DOS	850 F/J
MS-WINDOWS	850 F/J
WINDOWS 95	850 F/J
WORD 6+EXCEL 5	950 F/J
NOVEL NETWARE	1450 F/J
UNIX	1850 F/J
MULTIMEDIA	850 F/J
INTERNET	850 F/J

RENSEIGNEMENTS 40 09 71 51

Délit d'initié.

RÉF. 1352
PRIX 295 FF
CD-ROM INCLUS

Voici une mine de secrets enfin autorisés. PC Interdit regroupe le savoir des professionnels sur les techniques de la programmation système au moyen de l'Assembleur et du Pascal (programmation du timer, protection efficace de vos applications, programmation des cartes son...).
Vous y découvrirez, par exemple, les trucs et astuces qui permettent de modifier les limitations des jeux (nombre de vies, meilleurs scores...).
Vous apprendrez à programmer les cartes VGA afin de créer des représentations graphiques dotées d'impressionnants effets... Conseillé aux programmeurs ambitieux ainsi qu'à tout utilisateur, PC Interdit vous souhaite la bienvenue dans le monde très fermé des crackers !

La connaissance provenant du monde des crackers.
Tout pour modifier les limitations des jeux.
La programmation de graphismes et de sons en Assembleur et en Pascal.
La programmation des cartes son (Sound Blaster™ et Gravis Ultrasound).
CD-ROM avec de nombreuses démos, les exemples et les listings des programmes du livre, une série d'utilitaires très pratiques, de nombreux shareware (éditeurs de sons, programmes de graphisme...) et un jeu pour s'essayer au patcher.

CACHET REVENDEUR

SUISSE
MICRO DISTRIBUTION
2, route du Pas de l'Échelle
CH-1255 VEYRIER
Tél. : (022) 784 34 82
Fax : (022) 784 09 45

BELGIQUE
EASY COMPUTING
Chaussée d'Alsemberg, 610
1180 BRUXELLES
Tél. : (02) 346 52 52
Fax : (02) 346 01 20

CANADA
ÉDITIONS FLAMMARION Ltée
375, av. Laurier Ouest
MONTRÉAL (QUÉBEC)
H2V 2K3
Tél. : (514) 277 88 07
Fax. : (514) 278 20 85

MAROC
CONCORDE DISTRIBUTION
8, rue Jalal Eddine Essayouti
Résidence "Le Nil"
Quartier Racine
CASABLANCA
Tél. : (212-2) 39 36 65
Fax. : (212-2) 39 28 45

MICRO APPLICATION
20-22 rue des Petits-Hôtels - 75010 PARIS - Tél. : (1) 53 34 20 20 - Fax : (1) 53 34 20 00

NE PASSEZ PAS L'HIVER À CHERCHER

500 CD-ROM DISPONIBLES

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE	PC/ MAC	PRIX TTC
ENFANTS - 3/10 ANS		
ASTÉRIX - LE DÉFI DE CÉSAR	PC	259 F.
CIRCUS	P/M	239 F.
ELIOT - J'AI PERDU NOUNOURS	P/M	229 F.
LES FABLES DE LA FONTAINE	PC	276 F.
LE JARDIN ENCHANTÉ	P/M	229 F.
KYEKO ET LES VOLEURS DE NUIT	PC	349 F.
MIC MAC À CHAMPIGNAC	PC	279 F.
ONCLE ARCHIBALD	PC	279 F.
PETER ET JULIE-Les tables de multiplication	P/M	319 F.
MON PREMIER DICTIONNAIRE	PC	479 F.
SECRET DU CHATEAU	PC	279 F.
TUNELAND LE PAYS DES COMPTINES	PC	259 F.
J'APPRENDS		
ADI FRANCAIS/MATH CE1	PC	399 F.
ADI FRANCAIS/MATH CE2	PC	399 F.
ADI FRANCAIS/MATH CM1	PC	399 F.
ADI FRANCAIS/MATH CM2	PC	399 F.
ADI FRANCAIS/MATH 6ème	PC	399 F.
ADI FRANCAIS/MATH 5ème	PC	399 F.
ADI FRANCAIS/MATH 4ème	PC	399 F.
ADI FRANCAIS/MATH 3ème	PC	399 F.
ADIBOU 4/5 ANS	PC	399 F.
ADIBOU 6/7 ANS	PC	399 F.
ANGLAIS AVEC THÉODULE 6e, 5e, 4e ou 3e	PC	329 F.
FRANCAIS/MATH AVEC THÉO. 6e, 5e, 4e ou 3e	PC	379 F.
LANGUES		
ANGLAIS AU QUOTIDIEN	PC	199 F.
ANGLAIS EN 90 LEÇONS (v.1, v.2)	P/M	425 F.
LES LANGUES PAR L'ORAL Anglais	P/M	199 F.
LES LANGUES PAR L'ORAL Allemand	P/M	199 F.
LES LANGUES PAR L'ORAL Italien	P/M	199 F.
LES LANGUES PAR L'ORAL Espagnol	P/M	199 F.
DICTIONNAIRES - ENCYCLOPÉDIES		
LE DICO	PC	449 F.
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMÉDIA	P/M	669 F.
GROLIER 95 (Anglais)	P/M	529 F.
HARRAP'S SHORTER ANGLAIS	PC	949 F.
LAROUSSE DE LA LANGUE FRANCAISE	P/M	1149 F.
NATURE		
LES ANIMAUX DANGEREUX	PC	429 F.
DINOSAURES	PC	439 F
LE GUIDE MULTIMÉDIA DES CHIENS	P/M	199 F.
INSECTES ET AUTRES PETITES BÊTES	PC	449 F.
LE MONDE SOUS MARIN	PC	449 F.
BEAUX ARTS		
BRANCUSI PAR BRANCUSI	P/M	339 F.
CÉZANNE (+ livre)	P/M	324 F.
FLORENCE ET LA RENAISSANCE	PC	329 F.
GAUGUIN, BEAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI	P/M	324 F.
IMPRESSIONISME, LES ORIGINES	P/M	169 F.
LÉONARDO L'INVENTEUR	P/M	379 F.
LE LOUVRE, PALAIS ET PEINTURES	P/M	379 F.
MAN RAY, FAUTOGRAPHE	P/M	189 F.
MATISSE, ARAGON, PROKOFIEV	P/M	339 F.
MICHEL ANGE	PC	329 F.
MOI, PAUL CÉZANNE (+ suppl. Télérama)	P/M	295 F.
MONET, VERLAINE, DEBUSSY	P/M	229 F.
MUSÉE DE L'HOMME	P/M	360 F.
ORSAY, 100 PEINTURES FRANÇAISES	P/M	169 F.
PROMENADE DANS ART 20e SIÈCLE	P/M	344 F.
LES STARS DU LOUVRE	P/M	279 F.
MUSIQUE		
BILLIE HOLIDAY	PC	129 F.
COUNT BASIE	PC	129 F.
LES INSTRUMENTS DE MUSIQUES	PC	529 F.
LOUIS ARMSTRONG	PC	129 F.
PORTRAIT DE JAZZ	PC	159 F.
CINEMA		
CINEMANIA 95 (Microsoft Anglais)	PC	569 F.
CINE MOVIES 95	P/M	299 F.
LE FESTIVAL DE CANNES	PC	329 F.
LOISIRS-VIE PRATIQUE		
ABRACADAROM	P/M	269 F.
COLLECTION DE TIMBRES ET TÉLÉCARTES	PC	199 F.
COMMENT UTILISER VOTRE ORDINATEUR	PC	284 F.
LE DICTIONNAIRE DES PRÉNOMS	PC	229 F.
LE DICTIONNAIRE PRATIQUE DU DROIT	P/M	354 F.
LE PERMIS CÔTIER	P/M	349 F.
SANTE		
AINSI VIENT LA VIE	P/M	369 F.
LE CORPS HUMAIN EN 3 D	PC	459 F.
ENCYCLOPÉDIE DE LA SEXUALITÉ	P/M	459 F.
PC CORPS HUMAIN 3.0	PC	539 F.
PC SANTÉ	PC	519 F.
GASTRONOMIE		
DOUZE CUISINES DU MONDE	P/M	379 F.
LA PATISSERIE D'ART	P/M	369 F.
QUATRE SAISONS CUISINE FRANÇAISE	P/M	369 F.
LES VINS DE FRANCE	PC	229 F.
HISTOIRE		
AUX ORIGINES DE L'HOMME	PC	379 F.
DU BIG BANG AUX DINOSAURES	PC	339 F.
CONQUETES DE L'HISTOIRE - 1945 -1995	PC	419 F.
LES DÉCOUVREURS	PC	475 F.
LES MÉDICIS	PC	329 F.
MYSTERE DU PASSAGER CLANDESTIN	PC	429 F.
LES CIVILIATIONS ANTIQUES	PC	419 F.
EURISKO GRÈCE ANTIQUE	P/M	379 F.
NAPOLÉON EUROPE ET EMPIRE	P/M	389 F.
VOYAGE MONDE CARTE POSTALE	P/M	369 F.
RELIGIONS		
LA BIBLE DE JÉRUSALEM	P/M	929 F.
GEOGRAPHIE - VOYAGES		
ATLAS DU MONDE V4	PC	399 F.
VOYAGE EN EGYPTE	PC	329 F.
VOYAGE EN ITALIE	PC	329 F.
ESPACE		
LA CONQUETE DE L'ESPACE	PC	339 F.
REDSHIFT	P/M	479 F.
SCIENCES ET TECHNIQUES		
AMELIORER ET ENTRETENIR VOTRE PC	PC	122 F.
COMMENT CA MARCHE ?	PC	459 F.
VOTRE PC MULTIMÉDIA	PC	239 F.
ACTUALITÉ		
ÉLYSÉE	P/M	369 F.
ENCYC. COUPES DU MONDE DE FOOT	PC	289 F.
JOURNAL DE L'ANNÉE 94	PC	236 F.
MATIGNON - 09/95	P/M	219 F.
PUBLICATION - DESSIN		
3000 CLIPARTS COULEURS	P/M	199 F.
3000 CLIPARTS N/B ET COULEURS (2xCD)	P/M	199 F.
3000 POLICES DE CARACTERES	P/M	199 F.
DIPLOMES ET CERTIFICATS	PC	119 F.
MORPHYS 3D	PC	159 F.
RÉALISEZ CARTES ET FAIRE-PARTS	PC	119 F.
RÉALISEZ VOS ETIQUETTES	PC	92 F.
TOUT POUR LA PAO	PC	122F.
SHAREWARES		
200 JEUX SHAREWARE V.2	PC	139 F.
JEUX PC BEST OF THE BEST Vol. 2	PC	122 F.
JEUX PC BEST OF THE BEST Vol. 3	PC	122 F.
JEUX PC BEST OF THE BEST Vol. 4	PC	122 F.
SHAREWA. C. PC V 10 (enfants)	PC	96 F.
SHAREWARE COMPIL. PC V. 11 (jeux)	PC	96 F.
SHAREWARE COMPIL. PC V. 12 SOS PC	PC	96 F.
SHAREWARE COMPIL. PC V. 13 WIN95	PC	96 F.
JEUX		
ACES OF THE DEEP	PC	359 F.
ACTION SOCCER 96 (livré avec Joypad)	PC	289 F.
ALUNSER JR (WIN95)	PC	279 F.
CIVIL WAR	PC	379 F.
DOOM II	PC	419 F.
FLIGHT UNLIMITED	PC	434 F.
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	PC	399 F.
LAST DYNASTY	PC	429 F.
LOST EDEN	PC	239 F.
MARCO POLO	PC	309 F.
MASTER OF MAGIC	PC	329 F.
MICRO MACHINES 2	PC	299 F.
MYST VF	PC	389 F.
NBA LIVE 95	PC	379 F.
NETWORKS	PC	339 F.
NHL HOCKEY 95	PC	324 F.
PGA TOUR GOLF	PC	399 F.
PRISONER OF ICE	PC	329 F.
SLIPSTREAM 5000	PC	299 F.
SPACE QUEST VI - ROGER WILCO	PC	284 F.
STAR TREK. THE NEXT GÉNÉRATION	PC	389 F.
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	PC	269 F.
WOLF	PC	239 F.
CHARME		
BOX OF X Vol. 1	PC	169 F.
BOX OF X Vol. 2	PC	169 F.
BOX OF X Vol. 3	PC	169 F.
DESIRS ET PERVERSION Vol.1	PC	169 F.
DESIRS ET PERVERSION Vol.2	PC	169 F.
DESIRS ET PERVERSION Vol.3	PC	169 F.
DESIRS ET PERVERSION Vol.4	PC	169 F.
DESIRS ET PERVERSION Vol.5	PC	169 F.
PHOTOGRAPHE VIRTUEL-PENTHOUSE	P/M	429 F.
PLAISIRS SOLITAIRES	PC	225 F.
PRIVATE PRISON	PC	219 F.
RÊVES ÉROTIQUES	PC	99 F.
ULTIMES PLAISIRS	PC	179 F.
VIRTUAL ESCORT	P/M	390 F.

FRANCE CD

TOUS LES CD-ROM EN FRANÇAIS

46, rue Gambetta ▪ BP 10 ▪
77401 LAGNY/MARNE CEDEX

TÉL. 64 02 20 02
FAX 64 02 21 76

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !

3615 FRANCECD

LES NOUVEAUX TITRES • LES INFOS
LES AFFAIRES • VOS QUESTIONS
VOTRE COMMANDE EXPRESS
VOTRE DEMANDE DE CATALOGUE

LE CATALOGUE FRANCE CD
PLUS DE 500 TITRES DISPONIBLES, TOUS EN FRANÇAIS.
UN CLASSEMENT RATIONNEL.
60 PAGES DE COMMENTAIRES POUR UN CHOIX CLAIR ET SANS RISQUE.
GRATUIT

☐ JE DÉSIRE RECEVOIR GRATUITEMENT LE CATALOGUE FRANCE CD
☐ ET SON SUPPLÉMENT CHARME

☐ JE COMMANDE LES CD-ROM SUIVANTS

Désignation	Quantité	Montant

FRAIS DE PORT (Colissimo Recommandé)
(France 39F ▪ Europe-DOM 69F ▪ Autres pays - TOM 89F)

☐ je possède un Mac
☐ je possède un PC

TOTAL DE MA COMMANDE

☐ Je certifie avoir 18 ans ou plus (charme uniquement)

JE CHOISIS DE REGLER PAR:
☐ CHEQUE OU MANDAT JOINT
☐ CARTE BLEUE (VISA, MASTERCARD, EUROCARD)
N° ▪▪▪▪ ▪▪▪▪ ▪▪▪▪ ▪▪▪▪
EXPIRE EN ▪▪ ▪▪
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (AJOUTER 38 F

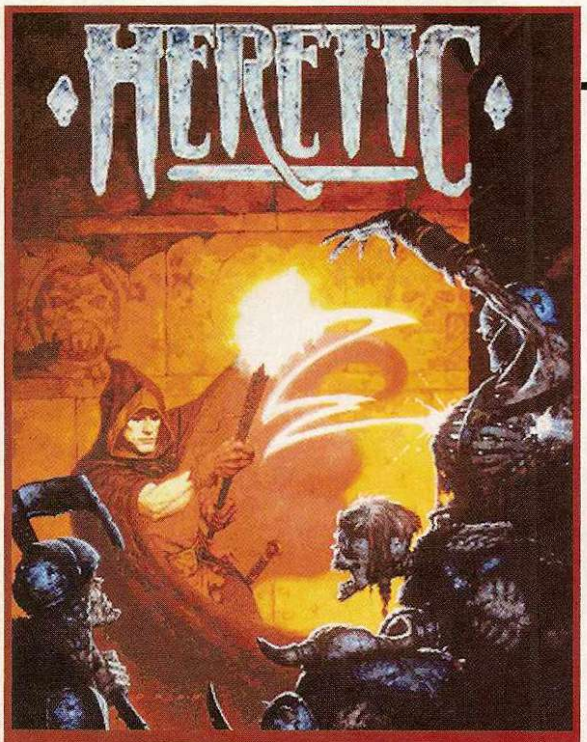
signature

nom: prénom:
adresse:
code postal: ville:
profession: téléphone:

À renvoyer à **FRANCE CD**46, rue Gambetta ▪ BP 10 ▪ 77401 LAGNY/MARNE CEDEX

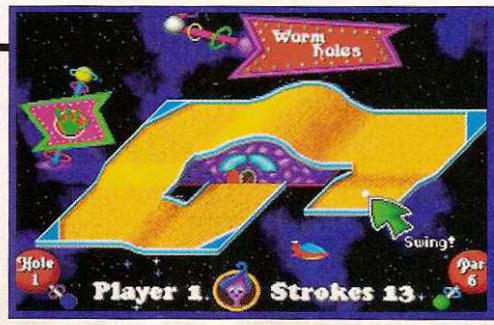
READ MEDYA 43 78 33 97

Recevez *gratuitement*, sans abonnement les meilleurs jeux en provenance *d'Internet*



HERETIC (RAVEN-ID SOFTWARE)

C'est l'alliance réussie des 3 A : Aventure, Action, Angoisse. Ce jeu concurrence très largement les meilleurs jeux d'aventure actuellement sur le marché. Vous devrez livrer un combat acharné contre démons et autres créatures sataniques de ce monde virtuel. Des graphismes étonnants par leur qualité et leur fluidité. Ames sensibles s'abstenir, HERETIC s'adresse «aux durs» !



FUZZY WORLD
(PIXEL PAINTERS)

Mettez un mini golf dans votre PC. Ce jeu vous permettra de vous adonner aux joies du golf tout en restant dans votre fauteuil.
Des graphismes et des animations de très grande qualité.

JAZZ JACK RABBIT X-MAS
(EPIC MEGAGAMES)

Vous avez aimé Jazz Jack Rabbit, vous adorerez Jazz Jack Rabbit X-MAS. Jack le lapin se bat pour sauver sa belle des griffes de personnages tous plus horribles les uns que les autres. Nouvelle difficulté, tout se passe sous la neige, dans des décors superbes.

VINYL GODDESS FROM MARS
(UNION LOGIC)

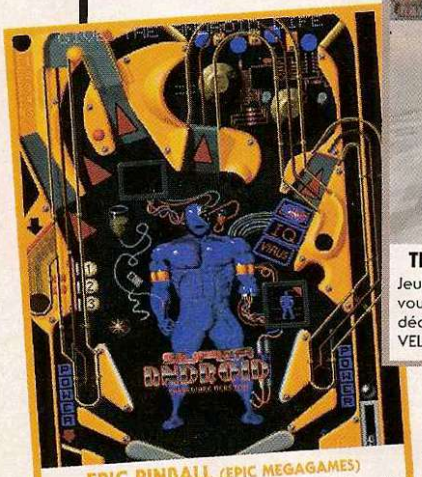
Une ravissante princesse aux prises avec des monstres et autres lutins pervers se bat pour sauver son royaume. Un jeu coloré, très animé où vous irez de surprise en surprise.

TUBES (SOFTWARE CREATIONS)

Un jeu d'adresse et réflexion, simple de compréhension, mais suffisamment compliqué pour vous tenir des heures durant. Des billes déboulent et, armé de votre éprouvette vous devez les empiler par couleur. Bon courage !

TERMINAL VELOCITY (APOGEE / 3D REALMS)

Jeu de combat aérien futuriste en réalité virtuelle. En vous plongeant dans TERMINAL VELOCITY vous découvrirez un monde virtuel étonnant. TERMINAL VELOCITY est axé à 100% sur le combat aérien.



EPIC PINBALL (EPIC MEGAGAMES)

Superbe flipper futuriste, très rapide, au graphisme et bruitage hyper soignés.

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, antivirus, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et

recevez gratuitement

chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2 en laissant vos coordonnées sur :

36 17 FLOPPY

Minitel et Windows sont des marques déposées par France TELECOM et MICROSOFT
Images non contractuelles - Agence AGANHA (1) 46 06 06 01

* 3617 FLOPPY a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (sharewares/freewares). La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

DEVENEZ A PRÉSENT LES VISIONNIARES DU FUTUR

AVEC LE CYBERMAXX™ Total Immersion

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS 47 78 54 66

Visualisation :
Double matrice active LCD couleur (VGA et SVGA) de 17,2 mm
180 000 pixels chacune

Optique :
Champ de vision de 56°
Réglage indépendant de la mise au point sur chaque œil

Son :
Ecouteurs stéréo puissants et réglables

Poids et conception :
387 grammes
Ergonomique, conception soignée, facile à mettre en place

Suivi de mouvement :
Angulaire :
Horizontal : 360°
Vertical : +/- 45°
Degré de liberté : rotation, inclinaison et roulis

Connexions fournies :
Trois connecteurs RCA (1 vidéo, 2 audio)
Un jack pour l'alimentation.
Un connecteur audio stéréo pour carte son PC

Interfaces :
IBM-PC compatibles
Macintosh
NTSC, PAL

Compatible avec :
Dark Forces, Doom II, Heretic, Descent, Magic Carpet, System Shock, Flight Unlimited...

SHOW ROOM
SUR RENDEZ-VOUS

CYBERVISION
DISCOVER FUTURE
Tél. 47 78 54 66

NOUVEAU MODÈLE* DE CASQUE VIRTUEL

* performances supérieures au VFX 1
6900 F TTC
payable en 4 fois

Bon pour une documentation à retourner à : Cybervis
Tour Aurore - 18, Place des Reflets - 92975 La Défense 2 c
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....
Ville .....
Tél. .....

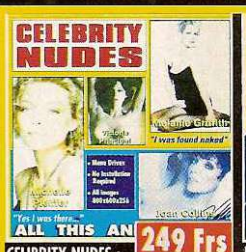
Les CD-Rom X les plus HOT aux prix les plus soft

LE BOX OFFICE DES VENTES :
Virtual Valérie 2 un chef d'œuvre du cybersex : effets sonores, modélisations 3D sophistiquées, animations provocantes... Tout y est ! Vous serez emportés par une accélération érotique pour des centaines d'heures de jeu et de plaisirs.
CD PC WIN & MAC

OFFRE EXCEPTIONNELLE
299 Frs Version Intégrale Seulement

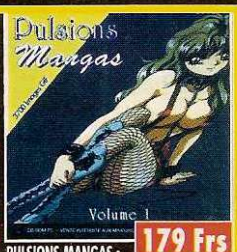
299 Frs

SPACE SIRENS 2 :
Le hit de la rentrée. Disposez à loisir de ces sirènes que vous devez combler avant de succomber à leurs charmes.



249 Frs

CELIBRITY NUDES :
Plus d'une centaine de stars (Cindy) se livrent à vous sans retenue dans des positions plus excitantes les unes que les autres.



179 Frs

PULSIONS MANGAS :
3700 mangas hard, tous thèmes confondus, vous feront découvrir des jeunes filles délurées grâce à des dessins très réalistes !

Le pack de 4 CD soit + de 10 000 photos
A 649 Frs

GRATUIT
pour l'achat du pack ou de 2 CD

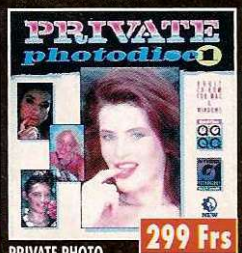
ou 89 Frs à l'achat
Catalogue RAGTIME 500 extraits interactifs de films X

289 Frs

SEYMORE BUTTS 2 :
Aidez Seymore à draguer, caméra à l'épaule, les plus belles californiennes. Le plus ludique des CD ROM de charme.

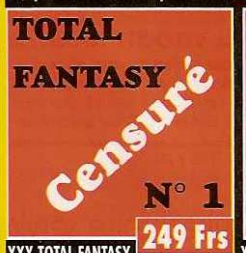
399 Frs

VIDÉOPHONE :
Le meilleur produit français où toutes les plus grandes stars du X se dévoilent grâce à un visiophone hyper interactif.



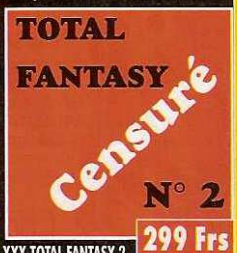
299 Frs

PRIVATE PHOTO
17 filles, 500 photos où vous partagerez les moments les plus hard de Private, le n° 1 de la presse X avec de sublimes jeunes filles livrées à 2, 3 ou 4 mâles avec un final toujours très arrosé.



249 Frs

XXX TOTAL FANTASY
3700 photos extrêmement chaudes classées par thèmes (pour tous les goûts... avec Cindy Crawford).



299 Frs

XXX TOTAL FANTASY 2
Plus de photos, de stars et de sexe pour ce numéro 2 du meilleur CD ROM de photos X du moment.

COMMANDEZ ET RÉGLEZ EN CB
De 10h à 12h et de 14h à 18h au 47.78.54.70
ou
24/24h 36.15 SXCD

Grossistes/Revendeurs : Contactez-nous par fax au 47.78.54.69

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SEXY CD, TOUR AURORE - 18, PLACE DES REFLETS - 92975 LA DÉFENSE 2 CEDEX

JE DÉSIRE RECEVOIR LES CD DONT LES CASES SONT COCHÉES CI-DESSOUS

❑ VIRTUAL VALERIE 2	A 299 F	❑ XXX TOTAL FANTASY N°1	A 249 F
❑ VIDEOPHONE	A 399 F	❑ XXX TOTAL FANTASY N°2	A 299 F
❑ SPACE SIRENS 2	A 299 F	❑ RAGTIME	A 89 F
❑ SEYMORE BUTTS 2	A 289 F	❑ Pack de 4 CD	A 649 F
❑ PRIVATE PHOTO	A 299 F	❑ Ragtime offert pour 2 CD achetés	
❑ CELEBRITY NUDES	A 249 F	☒ FRAIS DE PORT	25 F
❑ PULSIONS MANGAS	A 179 F	TOTAL	

NOM ..... PRÉNOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

3615 SXCD
pour tous les autres titres (nouveautés, films gays...)

JE DÉSIRE RECEVOIR SOUS PLI DISCRET LES CD DONT LES TITRES SONT COCHÉS CI-CONTRE.

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE Suisse : 25F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80 F

RÈGLEMENT PAR : ❑ CHÈQUE (ORDRE : SEXY CD + 25 F pour EUROCHÈQUE)
❑ MANDAT ❑ CB

CB N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE DE VALIDITÉ DE LA CARTE : ____/____ SIGNATURE OBLIGATOIRE
JE CERTIFIE ETRE MAJEUR : _____ SIGNATURE ci-dessus OBLIGATOIRE

TARIFS TTC

COMEDIA

le spécialiste du CDROM en V.P.C

4bis, Allée Charles V - 94300, VINCENNES

Tél. : (1) 43 28 80 29

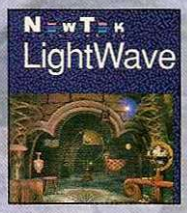
livraison 48 h

Gamme jeux multimédia

		réf.
COMMAND & CONQUER	379 F	J11
FADE TO BLACK	449 F	J12
PHANTASMAGORIA	489 F	J13
SPACE QUEST 6	389 F	J14
JUDGE DREDD	399 F	J15
BURIED IN TIME	329 F	J16
THE NEED FOR SPEED	449 F	J17
MAGIC CARPET 2	449 F	J18
SIM TOWER	369 F	J19

Image de synthèse - 3D

LIGHTWAVE 3D	8 390 F	S11



Les effets spéciaux de ROBOCOP, SEAQUEST, BABYLONE 5, STAR TREK disponibles sur PC !
Habillage TV, effets spéciaux, publicité, jeux vidéo, l'image de synthèse est partout.

Caligari true space	4990 F	S12

Gamme CDROM culturel

Le louvre	399 F	C11
Michel Ange	399 F	C12
Moi Paul Cézanne	389 F	C13
Napoléon	399 F	C14
Les découvreurs	489 F	C15
Dictionnaire Hachette	690 F	C16
La Fontaine	349 F	C17

Internet Interdit	199 F	I21

HACKING PHREAKING ESPIONNAGE CARDING A NE RATER SOUS AUCUN PRETEXTE !

Nouveautés Novembre

Fifa 96	449 F	N11
NBA LIVE	449 F	N12
Dungeon Keeper	539 F	N13
Sherlock Holmes CD	389 F	N14
11 TH Hour	429 F	N15
CAESAR II	359 F	N16
3 D Ultra Pinball	389 F	N17
Doom2 Extra levels	169 F	N18
Basic Bridge	389 F	N19
Bridge Master	229 F	N20
INDY CAR2	279 F	N21
Destruction derby	399 F	N22
Wipe Out CD PC	399 F	N23
Primal Rage	299 F	N24

CD ROM de charme

interdit - 18 ans

Interview de Pauline	399 F	X11
Interactive Draghixa	399 F	X12
Virtual Valerie 2	399 F	X13
Interactive Tabatha	350 F	X14
Vampire's Kiss	359 F	X15
Love Pyramid	290 F	X16
Tout sur le plaisir des femmes	349 F	X17

CDROM Mangas érotiques

interdit - 18 ans

La Blue Girl Vol 1	235 F	M11
La Blue Girl Vol 2	235 F	M12
Ogenki Clinic Vol1	235 F	M13
Ogenki Clinic Vol2	235 F	M14
High School vol 2	199 F	M15
High School vol 3	199 F	M16
High School vol 4	199 F	M17

Bon de commande à retourner à : COMEDIA, 4 bis, Allée Charles V, 94300 Vincennes.

NOM *PRENOM*

ADRESSE *CODE POSTAL* *VILLE*

Oui, je souhaite commander les CDROM suivants :

REF : *PRIX :* *Soit* *CDROM, pour un total de :* *FF*

REF : *PRIX :* *Frais de port :* *30,00 FF*

REF : *PRIX :*

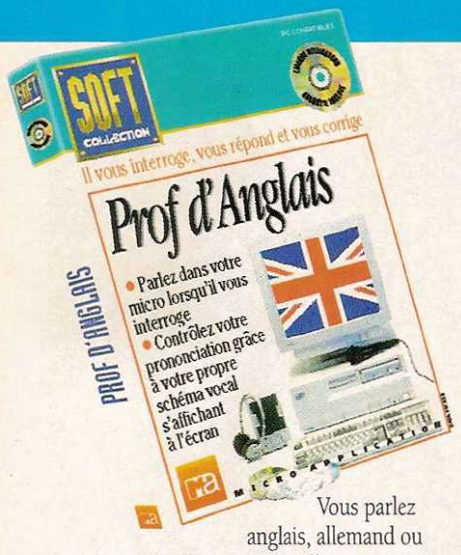
REF : *PRIX :* *TOTAL A REGLER :* *FF*

REF : *PRIX :*

Paiement : ☐ *Carte bancaire, n°* *expire le :* *Signature :*

☐ *Chèque bancaire*

Annonces et Affichettes.
MADO Pro.
Jouez au Loto.
Datamat 2.0.
Collection PAO.
Je t'Aime.
Prof d'Allemand.
Fonds et Bordures.
Prof d'Anglais.
Réalisez vos Invitations.
Photos de France.
Gestion de Fichiers.
Prof d'Espagnol.
Ciber City New York.
Photos de Paris.
Réalisez vos Cocktails.
Textures et Fonds.
Voitures de Rêves et de Collection.
Votre Chien et Vous.
Ski Atlas Saison 96.
Globetrotter.
Numérologie Lite.
Chronique Familiale.
Sirius.
WavePool : Banque de Sons pour Windows.
Vue Magique.
Cartes Humoristiques.
Raytrace Lite.
101 En-têtes de Lettres pour Word 6 Windows.
NoMouse.
Demomaker.
SolidCAD 3D.
TrueColor Photo Collection.
Interpréteur de Rêves.
DoubleSpace Extension pour Windows.
Cliparts Vectoriels.
Le Chemin de l'École.
Shareware CD Compliation Spécial OS/2 Warp.
Casse-tête 3D.
Aménagez votre Jardin.
L'Art de la Photo : le Nu artistique.
Astro-Couples.

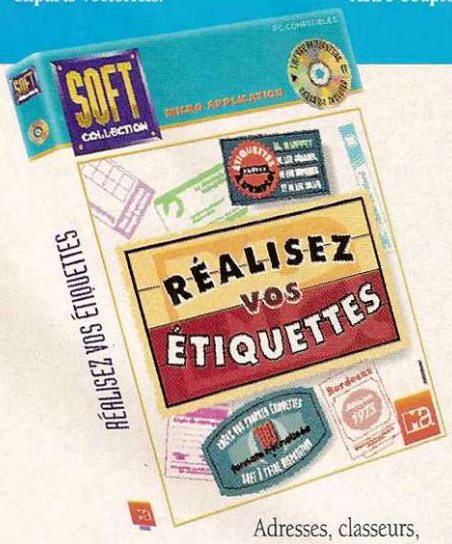


Vous parlez anglais, allemand ou espagnol ? Ces outils sont les meilleurs qui soient pour vous aider à perfectionner en peu de temps votre prononciation des langues étrangères.

Anglais - réf. : 1461 / Allemand - réf. : 1463 / Espagnol - réf. : 1462 / CD-ROM	99 FF

Voici des formulaires à usage personnel ou professionnel, prêts à l'emploi. Plus aucune perte de temps sur votre logiciel de PAO. Il suffit de les remplir et de les imprimer… C'est tout !

CD-ROM - réf. : 1503	129 FF
Disquette - réf. : 1391	129 FF



Adresses, classeurs, chemises, documents, disquettes, cassettes audio ou vidéo… "Réalisez vos Étiquettes" met à votre disposition des étiquettes prêtes à l'emploi… Il vous suffit juste de les imprimer.

CD-ROM - réf. : 1468	99 FF
Disquette - réf. : 0948	99 FF

Voici enfin une solution efficace et abordable pour faire convenablement le ménage dans vos fichiers. Ils vont arrêter de vous courir sur le système ! Un seul clic de souris suffit pour vous en débarrasser.

Pour Windows 3 : disquette réf. : 1398	99 FF
Pour Windows 95 : disquette réf. : 1478	99 FF

"La chambre la mieux rangée"… "Le meilleur cuisinier du monde"… Créez de superbes certificats et des diplômes tous plus originaux les uns que les autres avec de magnifiques polices TrueType.

CD-ROM - réf. : 1455	129 FF
Disquette - réf. : 1293	129 FF

Plus belles que dans les carteries ! Créez vous-mêmes vos propres messages de félicitations, cartes de vœux et faire-part, rapidement et simplement. Amour, mariages, communions, Noël, nouvel an…

CD-ROM - réf. : 1454	129 FF
Disquette - réf. : 1229	99 FF

DIDIER GUEDJ

BON DE COMMANDE À envoyer à : Micro Application - 20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris - Tél. : (1) 53 34 20 20 - Fax : (1) 53 34 20 00.
Du lundi au jeudi, de 9 h à 13 h et de 14 h à 18 h, le vendredi, de 9 h à 13 h et de 14 h à 17 h.

Réf.	Titre	Qté	Prix

+ Frais d'envoi : 1 à 3 produits = 30 F / 4 à 5 produits = 40 F TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte bleue n° : expire le : ☐ Mandat-lettre ☐ Chèque à l'ordre de Micro Application
☐ Oui, je désire recevoir les nouveaux catalogues Micro Application : ☐ Livres et logiciels PC ☐ Soft Collection ☐ Grand Livre
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville : Signature obligatoire :

PO 18 FUN 10/95

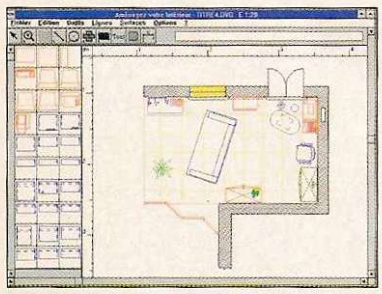
36-15 MICROAPP

MICRO APPLICATION

3 333 Citations.
Agenda Organiseur.
Aménagez votre Intérieur.
Gestion d'Étiquettes.
Réalisez vos Cartes de Visite.
Vidéo Formation.
Gestion d'Adresses.
GraphicWorks
Skyplot Astronomie.
CV et Lettres de Motivation.
Votre Correspondance.
Test de Q.I.
Horoscope Chinois.
Interpréteur de Rêves.
Code Civil.
Les Maths avec Excel.
Chronique Familiale.
Mieux Préparer ses Vacances.
Journal de Naissance.
Nettoyeur.
Mon Tableur.
Mon Traitement de texte.
Réalisez vos Calendriers.
Invitations et Faire-part.
Éditeur de Fax.
Gestion de Polices.
101 En-têtes de lettres.
Solutions pour Word 6.
101 Tableaux pour Excel.
Dactylogiciel.
Fonds et Bordures.
Cliparts BD.
Cliparts Classiques.
Bibliothèque de Symboles.
Sons et Bruitages.
Voitures de Rêve et de Collection.
Parcs Nationaux Américains.
Animalement Vôtre.
Réalisez vos Calendriers.

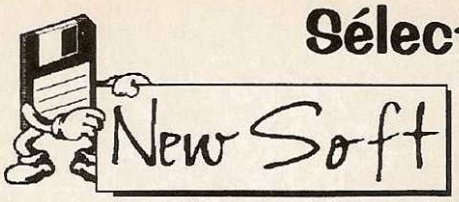
Disquette ou CD-ROM, à ce prix-là, ça n'a pas de prix !

CD-ROM : réf. : 1431 - 129 FF
Disquette : réf. : 1378 - 99 FF



C'est bien la première fois que vous pourrez jongler avec vos meubles sans risquer de courbatures ! Vous allez améliorer la fonctionnalité et le confort de votre logement ou de votre bureau, au centimètre carré près. Après avoir tracé automatiquement votre plan, servez-vous des 450 symboles d'architecture prêts à l'emploi (tout y est, même les plantes vertes !). Ils s'adapteront automatiquement à l'échelle de votre propre mobilier. Qu'il s'agisse pour vous d'exploiter le moindre centimètre carré libre, de changer la disposition des meubles de votre appartement ou de vérifier si la taille de la table rencontrée dans tel catalogue convient vraiment à votre salon : disposez, aménagez, inventez... C'est à vous de jouer !

Sélection de logiciels shareware français



18 fr. la disquette HD 3,5

EDUCATION & ELECTRONIQUE

.E006.**MATHS** Puissant logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D... Excellent éducatif français

.E054.**Super prof d'Anglais v5.0** le retour du fameux prof d'anglais en images de synthèses, avec animations et voix digitalisées sur S Blaster. Géniaal...

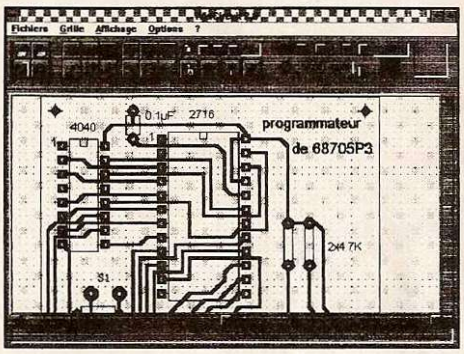
.E003.**ESPAGNOL** apprentissage de l'espagnol.

.E008.**CONSTRUCTEUR** Enseignement de la géométrie pour niveau 6ème et 3ème.

.E015.**LOGIQUE** Puissant éditeur et simulateur de calculs booléen. Interface texte & VGA 256c.

.E024.**SIMULAT** Création et simulation de circuit électronique logique. Interface superbe. Un must français.

.E025.**WINCIRCUIT** Logiciel de tracé de circuit imprimé double face. Excellent pratique et de plus en français.



.E010.**FILTRES** Calcul de filtres électronique, donne le schéma, la courbe de gain, etc. Très belle interface en VGA.

.E023.**SATELLITES** Pour tout savoir sur les satellites, plus de 1100 réf., schémas des cartes, dates lancement, etc.

.P007.**HYPASCAL** Cours en hypertexte pour apprendre le langage Pascal et Turbo Pascal.

.E038.**LOOPING** Aide à la conception de modèles réduits.

.C008.**DOMOTIC** Transforme votre micro en programmeur journalier, schémas et docs de la carte avec le soft.

.E039.**SCOPE** Simulation d'un oscilloscope à mémoire sur PC , schémas et documentation de la carte avec le soft.

.E055.**SOFTOPTIQUE** Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)

.E016.**EDUC-BURO** Pour apprendre à taper des 10 doigts.

.E014.**RADIO-FM** Pour retrouver facilement votre station FM préférée, ses programmes, animateurs...

.E007.**WIN EDUC** 9 logiciels éducatif de maths destinés aux élèves de CM1 jusqu'à la 6ème.

.E034.**WIN EDUC** Deuxième volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.

.E035.**WIN EDUC** volume qui traite les opérations, idéal pour les personnes niveau 5 ème ou préparant un CAP .

.E013.**MINIMATH** Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartésiennes, paramétrées, polaires, calculs...).

.E058.**POUTRES** Calcul de poutres en acier.

.E060.**NEWTON** Calculs de la mécanique astronomique.

.E064.**RESI** Calculs sur les résistances hors normes.

UTILITAIRES DOS & WINDOWS

.U046.**TAXOGYRE** analyse l'installation d'applications WIN et permet une désinstallation automatique & complète.

.U063.**WINLOG** Contrôle les modifications des répertoires Windows et System, après chaque session WINDOWS.

.U064. **JIVARO** Compresseur de fichiers, permet de faire du multi-disquettes, auto-extractibles, cryptage, etc...

.U066.**TEMPSPC** Contrôle les activités de votre micro.

.U024.**GENVIRUS** Générateur de virus, il teste l'efficacité des protections anti-virus de votre micro.

.U034.**SHELLZIP** Permet une utilisation simple de l'archiveur PKZIP, contrôle à la souris, look T Vision. Livré avec PKZIP & PKUNZIP & ZIP2EXE.

.U044.**DISKVIEW** Traite les opérations disques et fichiers, un outil puissant pour bidouilleurs. Très très bien.

.U011.**TRADUIT** Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, comprend un dico enrichissable.

.U015.**PSFORMAT** Beau formateur en VGA et souris, permet d'augmenter la capacité des disquettes.

.U061.**PARABOLE** Permet de trouver la bonne orientation de votre antenne parabolique. Sortie sur imprimante.

.U062.**SYMPADOS** Super menu look WIN mais pour DOS, très rapide, aide en ligne, gestion de la souris, etc.

.U050.**PCTEXTE** Création facile de livres électronique, notices, manuels, catalogues...

.U055.**VIRUS-HELP** Pour tout savoir sur les virus, les auteurs de virus, leurs effets, les remèdes, le pourquoi du comment ?, etc. A posséder. et à découvrir..

BUREAUTIQUE GBD

.B059.**CVPERFECT** Edition de CV avec présentation soigné, il suffit de répondre à un questionnaire.

.B010.**VIRGULE** Traitement de texte DOS par excellence...

.B029.**AUTOS** Gestion complète d'un parc automobile.

.B049.**DEVIS** Conception rapide de devis pour le bâtiment.

.B062.**TELECARTES** Gestion de vos télécartes, avec association d'images scannées. Très bien.

.B063.**PHILATEL** Gestion des timbres postaux.

.B009.**EURO-VIDEO** Gestion de vidéocassettes, visualisation des jacquettes, de graphismes, du temps, etc.

.B068/1.**EURO-ORGANISER** Un superbe organiseur multimédia. Nombreuses fonctions possibles.

.B068/2.**EURO-COMPTE** Gestion rigoureuse de vos comptes bancaires sous WIN, avec interface très pro.

.B002/b.**GESTPROF** Logiciel idéal pour enseignants.

.B019.**ASSOCIATIONS** Spécial gestion d'associations.

.B069.**JVBASE** Créez vos bases de données, gère les fichiers Dbase & Access, très bien et indispensable.

MUSIQUE & GRAPHISMES

.M013.**GUIGNOLS** Voix des guignols de l'info (Wav)

.M027.**VISITEURS** Voix du film les visiteurs (Wav)

.G090.**PHOTOSTAT** Créez vos diaporamas, jusqu'à 100 images avec sons associés sur Sound Blaster.

.G061.**IMAGIQUE** Réalisation facile de présentations avec textes et images.

.G030.**BMORPH** Logiciel de morphing en français.

.G019.**IMAGE VIEW** traitement et effets spéciaux sur les images 256 N de gris. Très bien.

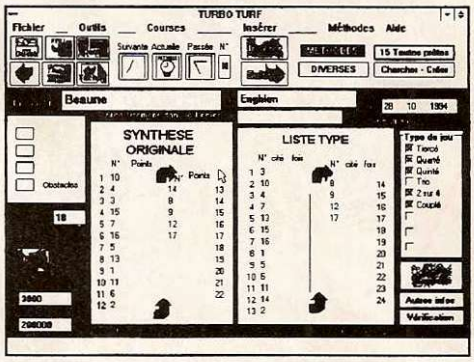
.G014.**FILMOCONCEPTOR** Réalisation de présentations en 256c avec scrolling à 4 directions, zoom, 3D,sons, éditeurs de scripts avec debug, vraiment bien et accessible à tous...

JEUX & DIVERS

.J007.**SCRABBLE** Interface en VGA & souris.

.J028.**MOTS** permet de résoudre des grilles de mots fléchés ou croisés, comprend une base de données de 900 mots.

.D036.**TURBO TURF** Puissant logiciel pour le tiercé, dispose de 15 méthodes bénéficiaires toutes prêtes, gère le 2/4, donne des conseils, recherche de méthodes, graphiques, gestion des gains, etc..., Excellent soft Français.



.D022.**PRENOM** Que révèle votre prénom ?. Etude sur votre imprimante ou directement sur l'écran..

LE COIN DU PC...

LECTEUR CD-ROM E-IDE X4	1090 F
LECTEUR CD-ROM CR 562B X2	590 F
SCANNER ARTEC 256 N/G 800 Dpi	590 F
CARTE FAX / MODEM 14K4	690 F
CARTE FAX / MODEM 28K8	1390 F
ENCEINTES 2 x 25W	165 F
ENCEINTES 2 x 100W	330 F
LECTEUR 1.44Mo 3,5	219 F
KIT PC CLUB : 1 filtre écran + 1 souris 3b avec support + 1 tapis + kit de nettoyage 3 & 5 + 1 housse écran	**189 F**

.D031.**JE BOIS, JE MANGE** Vous aide à équilibrer vos repas, calculer votre poids idéal, donne des informations sur les vitamines, graphiques, 200 recettes de cuisine.

.JW014.**ICARE** Deux superbe jeu d'Othello pour WIN.

.J022.**CARTES** Compilation de jeux de cartes et réflexion.

.D009.**ASTRO-WORLD** Logiciel professionnel d'astrologie, donne votre thème astral sur 25 pages...

.D025.**LOTO PLUS 4.0** Améliorez vos chances au loto avec ce soft performant, liste des tirages depuis la création.

.D030.**LOTOSOFT** Logiciel performant de LOTO qui tourne sous DOS. Très complet...

.D026.**1N2 FOOT** Aide pour le LOTO Sportif et Foot.

.J080.**DAMES** Beaux jeux de dames pour Dos & WIN.

.J081.**MONOPOLY** Le fameux jeu de société sur micro.

.D001.**DRINKS** La véritable bible des cocktails.

.D014.**NUMEROLOGIE** Logiciel de numérologie, dispose d'une belle interface en VGA.

.D035.**NUMEYOGA** Etude de votre thème astral sur 5 pages, découvrez votre personnalité.

.D037.**1N2 SYSTEM** pour le LOTO Sportif, permet des multiples totalement impossibles avec un bulletin simple.

PROGRAMMATION

.P030.**ULTIMAN'S GUI** Librairie de programmation pour Borland C++. Possède de nombreuses fonctions graphiques.

.P027.**E MOUSE** Editeur de curseurs souris pour T Pascal.

.P023.**EVENTS** Plus de 47 fonctions de gestion souris en T Pascal, exemples et documentations avec le soft. Très bien.

.P016.**WBLIB** 120 fonctions et routines pour Qbasic 4. à 5.

.P033.**CAPMAN** Prise de mesures par le port jeux du PC, interface T Vision, documentation très complète.

.P025.**GEIASM** Un environnement convivial pour vos débuts en assembleur 8086. Aide en ligne.

.P006.**GENECRAN** Trois générateurs d'écrans textes pour T Basic & T Pascal, gagnez du temps dans vos créations.

.P038 **ICON & SPRITES** éditeur de sprites 256c pour le C.

TITRES CD-ROMs à 79 fr.

- ❒ Icons & Fonts for WINDOWS.
- ❒ The Very best of OS/2.
- ❒ The Sound Blaster Multimédia Expérience Volume III.
- ❒ World of Communication (5000 programmes / Doc / PC).
- ❒ WinGames Vol 1. ❒ WinGames Vol 2.
- ❒ WinGames Vol 3. ❒ SuperGames Vol 1.
- ❒ SuperGames Vol 2. ❒ SuperGames Vol 3.
- ❒ SuperGames Vol 4. ❒ SuperGames Vol 5.
- ❒ SuperGames Vol 6. ❒ SuperGames Vol 7.

CD-ROMs Adultes (Interdit - 18 ans)

- ❒ 50 minutes d'animations sonores très Hard!!!.
- ❒ Des filles qui aiment les filles, c'est super chaud!
- ❒ Erotic High Quality Vol 1. ❒ Erotic High Quality Vol 2.
- ❒ Erotic High Quality Vol 3. ❒ Erotic High Quality Vol 4.
- ❒ Erotic High Quality Vol 5. ❒ Erotic High Quality Vol 6.
- ❒ Erotic High Quality Vol 7. ❒ Erotic High Quality Vol 8.

BON DE COMMANDE

Vente Par C Uniquement

A expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Code Postal..... Ville.....

Je règle ma commande par : ❒ chèque ❒ Mandat ❒ Contre remboursement : + 70 Fr.

Désignation ou références des disquettes (3,5 HD x18 fr.)

Catalogue complet des logiciels : 15 Fr.

FRAIS DE PORT : Disquettes : **25 Fr**, CD-ROMs : **32 Fr.** Matériel : **60 Fr.** **PORT**

CEE & DOM TOM : **Ajoutez 30 Fr.** **TOTAL**

EXCEPTIONNEL !

49 F* (seulement) le CDROM

Dans le cadre de l'achat du pack.

LE LOGICIEL
*ACES OVER EUROPE 49F
+ 2 CDROM DE VOTRE CHOIX
SOIT LE PACK DE TROIS 247F
(OU À L'UNITÉ 99F).

DES TITRES LEGENDAIRES A UN PRIX MAGIQUE

* OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE 1995. TARIF APPLIQUABLE A PARTIR DU 3ème CD COMMANDÉ ET DANS LA LIMITE DU STOCK DISPONIBLE.

COCHER LA (OU LES) CASE(S) DÉSIRÉE(S).

- ☐ KING'S QUEST 6 *(PC CDROM - DOCUMENTATION FRANÇAISE)*
- ☐ LOST IN TIME *(PC CDROM - VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE)*
- ☐ INCA 1 *(PC CDROM - VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE)*
- ☐ GOBLIINS 1 *(PC CDROM - VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE)*
- ☐ SPACE QUEST 4 *(PC CDROM - DOCUMENTATION FRANÇAISE)*
- ☐ ACES OVER EUROPE *(PC CDROM - DOCUMENTATION FRANÇAISE)*

PHANTASMAGORIA

La terrible histoire d'une femme qui se bat pour survivre contre les forces du mal est mise en scène dans ce superbe thriller multimédia plein de suspense.
Cette aventure dont les chapitres s'enchaînent à la maniere d'un roman est un mélange unique de techniques de production cinématographiques d'Hollywood, d'effets sonores digitalisés, de mondes calculés par ordinateur, et d'interactivité.
Pour "*Phantasmagoria*", la célebre scénariste Roberta Williams a imaginé un cauchemar effrayant et ultra réaliste.
Et vous risquez de ne jamais vous réveiller...

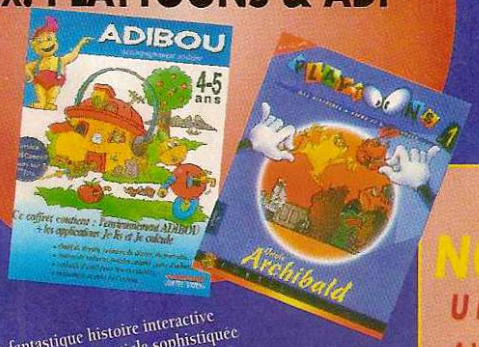
SPACE QUEST 6

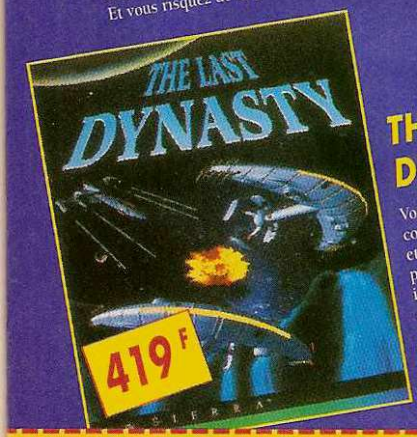
Wilco, le célebre balayeur de l'espace, revient dans une aventure encore plus passionnante et satirique!
Les fanatiques de "*Space Quest*" et les journalistes professionnels ont accueilli avec enthousiasme les autres épisodes de cette série, et "*Space Quest 6*" est encore plus insolent que tous les autres épisodes réunis.
Accrochez-vous, car vous ne pourrez pas trouver mieux pour vous amuser dans l'espace intersidéral... (pour l'instant).

"ORHION DIFFUSION" C'EST AUSSI DES ...

JEUX ÉDUCATIFS

EX: PLAYTOONS & ADI





THE LAST DYNASTY

Vous allez découvrir une fantastique histoire interactive comportant des phases de simulation spatiale sophistiquée et des séquences d'action intense, une aventure graphique parsemée d'énigmes, et faisant appel aux dernieres innovations technologiques en matière de graphismes calculés et de vidéo. Vous y vivrez l'histoire d'un jeune homme qui a grandi sur Terre, et qui se retrouve soudain propulsé dans une guerre intergalactique, où il devra sauver l'Ultime Connaissance des maîtres du Mal...

DEMANDER NOTRE CATALOGUE...

UN CADEAU DE BIENVENUE AVEC VOTRE 1ère COMMANDE

JEUX MAC

INDIANA JOHNES FATE OF ATLANTIS	490F
LEGEND OF KYRANDIA	349F
STARTREK THE NEST GENERATION	499F
SUPER WING COMMANDER	499F
WHERE IS THE WORLD CARMEN S.D. ?	690F

JEUX PC

DARK FORCES	390F
FLIGHT COMMANDER II	529F
MONTYPYTHON	449F
REBEL ASSAULT VF	499F
WING COMMANDER 3 VF	499F
GAMES UNLIMITED Vol. 1	99F
GAMES UNLIMITED Vol. 2	99F
GAMES UNLIMITED Vol. 3	99F

CONNAISSANCES, ENCYCLOPÉDIES, MUSIQUE MAC

MARS EXPLORER	460F
PARIS FR	249F
PARIS AU FIL DU TEMPS FR	150F
LA FONTAINE FR	350F
LONDRES FR	249F

CONNAISSANCES, ENCYCLOPÉDIES, MUSIQUE PC

DELACROIX FR	250F
DU BING BANG AUX DINOSAURES FR	450F
LE LOUVRE FR	399F
LE MONDE SOUS-MARIN FR	490F
LES 4 SAISONS DE LA CUISINE FR	399F
LONDRES FR	249F
MARS EXPLORER	499F
MUSEE DE L'HOMME FR	390F
NEW YORK FR	249F
ORIGINE DE L'HOMME FR	399F
VOYAGE EN EGYPTE FR	349F
VOYAGE EN ITALIE FR	349F
WINES OF THE WORLD	549F

PHOTOS, CLIPS ARTS, TEXTURES FONTS PC

AVIATION PHOTO	199F
COREL CATALG. 200 PHOTOS	177F
JURASSIC DINOSAURS	260F
NASA SPACEVIEWS	549F
NASA SPACEVIEWS II	299F

BON DE COMMANDE

BON A EXPEDIER OU A FAXER À

ORHION - Diffusion
24, rue de la Gare
F-80440 THEZY-GLIMONT
Fax. (16) 22 34 02 95 - Tél. (16) 22 34 02 94

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CP : VILLE :
TÉL. : PROFESSION :
DATE DE NAISSANCE :
VOUS UTILISEZ : ☐ PC ☐ MAC

TITRE	QTÉ	PRIX
PARTICIPATION AUX FRAIS		40FRS
TOTAL		

RÉGLEMENT

☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (AJOUTER 35FRS)
☐ CARTE BANCAIRE - EXPIRE À LA FIN ...../19..

JE CERTIFIE ÊTRE MAJEUR DATE & SIGNATURE

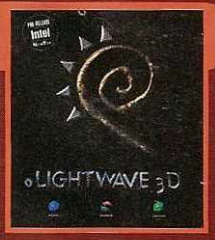
ENTREZ DANS LE MONDE DU MULTIMÉDIA ET DE LA 3D DE MANIÈRE RÉELLEMENT PROFESSIONNELLE

Asymetrix
Multimedia Toolbook 3.0
5990 Fht.
soit 7223,94 Fttc
Fabriquez toutes vos applications multimédia le plus sophistiquées de façon simple et évolutive

Asymetrix
Multimedia Toolbook
3.0 CBT edition
pour pc 7490 Fht soit 9032,94 Fttc
Le même que son petit frère avec de nombreuses fonctionnalités prévues pour l'enseignement et la formation. L'outil leader dans ce domaine

Asymetrix
3D/FX
pour pc 899 Fht soit 1084,19 Fttc
Glissez, déplacez et créez tout un monde en 3D defaçon très simple

Newtech
Light Wave 4.0
pour pc 6490 Fht soit 7826,94 Fttc
Pour Pc Windows et Windows NT.
Puissant, complet, évolutif, modulaire de très nombreuses références: Babylone 5, Seaquest, Robocop, etc... N'attendez plus et entrez dans la 3D professionnelle!



LES MEILLEURS CD-ROM INTERACTIFS POUR ADULTES EN FRANÇAIS

SEX CASTEL
réf: 110

Explorez les différentes pièces de ce château à l'aide de votre souris, en cliquant dans les bonnes directions. Dans certaines de ces pièces, vous pourrez visionner de superbes séquences vidéos de grande qualité. Mais attention, de nombreux pièges vous feront revenir en arrière ou sortir du château : sachez les éviter! Pensez aussi à récupérer certains objets qui vous serviront en cas de mauvaise rencontre...

- ✓ 100% INTERACTIF
- ✓ GRAPHISMES EN 3D
- ✓ JEU D'AVENTURE
- ✓ MULTILINGUE
- ✓ VIDEOS X

289 F

LOVE PYRAMID (HARD
réf: 12

289 F

- ✓ 100% INTERACTIF
- ✓ GRAPHISMES EN 3D
- ✓ JEU D' AVENTURE
- ✓ MULTILINGUE
- ✓ VIDEOS X

Bienvenue dans la pyramide de l'amo
En utilisant votre souris, vous pourrez circuler dans les très n
breuses galeries de la pyramide et visionner au fur et à mesure
vidéos les plus chaudes où tous les fantasmes se réalise
Mais soyez patient, déjouez les pièges des pharaons et ne ra
pas les bons objets, boutons et autres clés à prendre. Votre récr
pense sera à ce p

UP & DOWN LOVE
ref: 130

Imaginez-vous dans une des grandes villes où les gratte-ciel flirtent avec le business et le business flirte avec les plus belles filles du monde, et surtout les plus vicieuses, coquines et perverses. Prenez l'ascenseur du plus grand building de la ville et arrêtez-vous à presque tous les étages: vous n'allez pas en croire vos yeux! Des séquences vidéos XXX vous y attendent. Ah oui, c'est très chaud, on vous avait pourtant prévenu!

- ✓ INTERACTIF
- ✓ GRAPHISMES EN 3D
- ✓ JEU
- ✓ MULTILINGUE
- ✓ VIDEO X

249 F

SEX MOTE
réf: 15

249 F

- ✓ INTERACTIF
- ✓ GRAPHISMES EN 3D
- ✓ MULTILINGUE
- ✓ VIDEOS X

Vous voulez jouer les voyeurs? Avec nous, c'est possib
Arrêtez-vous dans ce motel du sexe et admirez des filles p
belles les unes que les autres dans les situations les plus
asées qui soient. A deux, trois, quatre, voire à plus, les pla
sirs se conjuguent très bien dans ce motel du sexe. Ah, au
fait, je sens que vous allez me demander une chambre, je
ne me trompe pas, non?

SEXY ZAPPING
réf: 140

"Chérie, qu'est ce qu'il y a au programme ce soir? Ah, tu sors avec des copines... bien, bien, je vais regarder la télé et zapper, je crois qu'il y a du sport ce soir, oui c'est ça... à tout à l'heure".

Le sexy zapping va pouvoir enfin commencer! Première chaîne: c'est une superbe blonde qui se fait ... par... Non, restons corrects, voyons ce que nous réserve la deuxième chaîne: ah... celle-là est trop belle et en plus, c'est vraiment du sport, hummmm...

- ✓ INTERACTIF
- ✓ GRAPHISMES EN 3D
- ✓ MULTILINGUE
- ✓ VIDEOS X

249 F

REVENDEURS, GROSSISTES contactez directement az multimedia PAR FAX : 19 + 34.34.126.472

Nouvelles versions compatibles Windows 3.1, 3.11 et système autoplay pour Windows 95, et ne nécessite pas de carte MPEG.

Renvoyez ce coupon par courrier à: EPTR S.A. - BP 1044 - 65010 TARBES CEDEX
ou par fax au: (16) 62.34.31.32
NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Article:	Quantité :	Prix unitaire :	Total :

Participation aux frais d'envoi ..... + 49 F.
TOTAL DE LA COMMANDE .....

Je choisis de régler par chèque joint à ma commande **OU** autorise EPTR SA à débiter ma Carte Bleue expirant le : _ _ _ _
et portant le n° : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ du montant à-dessus.
Signature du titulaire :

GEN 482 Nov

Renvoyez ce coupon par courrier à: EPTR S.A. - BP 1044 - 65010 TARBES CEDEX
ou par fax au: (16) 62.34.31.32
NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ...../..... VILLE .....

Réf :	Titre :	Quantité :	Prix unitaire :	Total :

Je certifie sur l'honneur être majeur et accepte de recevoir un produit destiné aux adultes avertis, signature :

Participation aux frais d'envoi ..... + 19 F.
TOTAL DE LA COMMANDE .....

Je choisis de régler par chèque joint à ma commande **OU** autorise EPTR SA à débiter ma Carte Bleue expirant le : _ _ _ _
et portant le n° : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ du montant à-dessus.
Signature du titulaire :

GEN 482 Nov

L'UNIVERS DES JEUX !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

CLUB EUROPÉEN du CD-ROM

2 GRANDS JEUX POUR 234 F TTC Chacun + frais d'envoi

+ 1er cadeau : Un magnifique range CD-ROM

+ 2e cadeau : Un cadeau surprise si vous répondez sous 10 jours

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM !

- **Aucun droit d'entrée,** ni cotisation annuelle au Club !
- **Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit chaque trimestre,** des titres, des informations, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM gratuits,** en accumulant des points cadeaux !
- **Un choix exceptionnel de plusieurs milliers de CD-ROM,** tous les genres de titres à tous les prix !!!
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au Prix Club (déjà -10% sur le prix public), donne droit à un second avec une réduction supplémentaire de 10% !
- **Un service complet de vente par correspondance,** par minitel et par téléphone
- **Un engagement personnel simple :** Acheter au minimum par an pendant deux ans, 3 CD-ROM au prix Club (+ frais d'envoi)

JEU DE RÔLE — SPORT — SIMULATION — STRATÉGIE — AVENTURE ACTION

1 Al Unser JR Arcade Windows 95 Vers Franç. PC
2 Action Soccer 96 Vers Franç. PC
3 Flight Unlimited VF Vers Franç. PC
4 Apache longbow VF Vers Franç. PC
5 3D Lemmings Vers Franç. PC
6 Accros the Rhine VF Vers Franç. PC
7 Astérix et le défi de César Vers Franç. PC
8 Command and Conquer Vers Franç. PC
9 Jagged Alliance Vers Franç. PC
10 Jewels of the Oracle Vers Franç. Mac et PC
11 Myst Vers Franç. Mac ou PC
12 Heroes of Might and Magic Vers Franç. PC
13 Lords of Mitnight VF Vers Franç. PC
14 FX Fighter Notice Franç. PC
15 Mechwarrior 2 Vers Franç. PC
16 Phantasmagoria Vers Franç. PC
17 Pitfall Windows 95 Vers Franç. PC
18 Terminal Velocity Vers Franç. PC
19 Rebel Assault Vers Franç. PC
20 Rise of the Robots Vers Franç. PC
21 Simon the Sorcerer II Vers Franç. PC
22 Space Quest 6 Vers Franç. PC
23 Startrek and the next Generation Vers Franç. PC
24 Woodruff Vers Franç. PC
25 Xwing Collector Vers Franç. PC
26 D! Zone Vers Franç. PC
27 Dark Forces Vers Franç. Mac ou PC
28 Darker Vers Franç. PC
29 Full throttle VF Vers Franç. PC
30 Hell Vers Franç. PC
31 King's Quest 7 Vers Franç. PC
32 Last Dynasty Vers Franç. PC
33 Lost Eden Vers Franç. PC
34 Mortal combat 3 Vers Franç. PC
35 A4 Network Vers Franç. PC
36 Air Power Vers Franç. PC
37 Sim City 2000 la collection Vers Franç. PC
38 Sim Tower Vers Franç. PC
39 Werewolf VS Comanche Vers Franç. PC
40 Virtual Chess Dos Vers Franç. PC
41 100 jeux Windows Vers Franç. PC

Et en plus ! un 3e Cadeau — **Gratuit votre 3e CD-ROM !**

La meilleure solution pour acheter moins cher vos CD-ROM !!!

VITE ! Renvoyez ce bon

☐ Oui, je désire profiter de votre offre de bienvenue pour adhérer au Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée, ni cotisation annuelle. Après acceptation de mon adhésion au Club, envoyez-moi les 2 CD-ROM que j'indique ci-dessous et mon 1er CD gratuit, mon range CD et mon cadeau surprise. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier CD-ROM catalogue magazine. [ ] [ ] 41 Je possède un : ☐ Mac ☐ PC

☐ Je joins mon règlement de 497 F (468 F + 29 F de frais d'envoi) et je m'engage à acheter au moins 3 CD-ROM par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée.

Je règle par :
☐ Carte bancaire ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre *libellés à l'ordre du Club Européen du CD-ROM

J'inscris le numéro de ma carte bancaire : [ ]

Expire le : [ ]

☐ Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année, par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature.
Le Club Européen du CD-ROM se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou daturé. Cette offre est réservée à la France Métropolitaine et valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/95.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date : ..... Signature obligatoire* :
*Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

(MAJUSCULES SVP) M., Mme, Melle

Nom :

Prénom : **Né(e) le :**

Adresse : **Tél.**

Code Postal : **Ville :**

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectifications vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse ci-dessous.

À remplir et à retourner aujourd'hui même à :

GE4-11/95

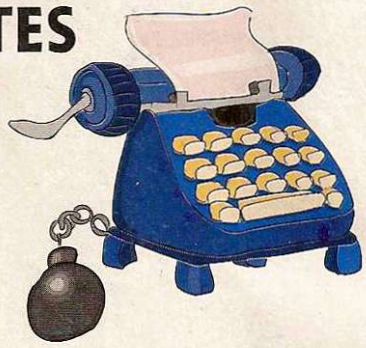
CLUB EUROPÉEN du CD-ROM
BP 804. 75470 PARIS CEDEX 10.

CODEMC - RCS Rouban (Toulouse) - B 309 495 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : (1) 44.83.42.30

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMÉRO...

Bon... Là, on est un peu embêté. Le mois dernier, on vous avait annoncé The Dig, This Means War !, un reportage sur l'ECTS et Worms. Comme vous l'avez certainement remarqué vous-même, cela ne s'est pas vraiment passé comme on l'espérait... Alors, ce mois-ci, pour ne pas trop vous dire de bêtises, on va seulement vous annoncer qu'une grosse surprise vous attend le mois prochain dans GEN4. À la prochaine...

GEN4 RECHERCHE PIGISTES



Comme vous l'avez probablement remarqué en lisant GEN4 depuis quelques numéros, la qualité rédactionnelle n'a jamais été aussi lamentable. Il n'a pas fallu chercher bien loin pour comprendre d'où venait le problème... Entre un Frédéric qui demande 17 jours pour tester un simulateur de vol (ben oui, c'est vach'tement compliqué), un Éric qui se sent plus concerné par les attachées de presse et les standardistes que par les articles rendus à l'heure et un Thierry dont le style littéraire commence d'ores et déjà à se mettre en phase avec les impératifs militaires que son pays lui réclame, on n'a pas à chercher trop loin le pourquoi du comment.
C'est donc un appel au secours que nous vous lançons. Si vous répondez aux critères suivants, contactez-nous. À vous la gloire, les jeux, les femmes, le jet privé, et les enveloppes de corruption...

- **Vous avez entre 18 et 30 ans**
- **Vous n'êtes pas chiant**
- **Vous avez un maximum de temps libre (essentiel)**
- **Vous possédez une configuration musclée vous permettant de tester des jeux (ça aide pour tester les jeux)**
- **Vous comprenez l'anglais sans problème**
- **Le PC et ses méandres n'ont plus de secrets pour vous**
- **Vous habitez Paris ou la proche banlieue (très important)**
- **Vous avez le prix Nobel de littérature (facultatif)**
- **Vous êtes une nana canon (malheureusement facultatif)**
- **Vous possédez une solide culture ludique**

Si vous pensez répondre à tous ces critères et que bosser avec nous vous emballe (ne venez pas, y sont tous fous !), envoyez-nous un CV, une photo et un test dactylographié de votre cru sur un jeu qui vous a plu d'au moins 7 000 caractères. Les meilleurs et les plus drôles seront retenus. (Note d'Olivier : Éric, Thierry, Fred : tremblez... de jeunes loups aux dents longues vous guettent...)

Envoyez-le tout dans une jolie enveloppe à :
Génération 4 (Recherche pigistes) 5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

P. S. : Ne téléphonez surtout pas. Cela voudrait déjà dire que vous êtes lourd, et vous seriez donc éliminé d'office (et toc !).

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Chef de l'information : Didier Latil.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Correcteur/S. R. : Julio Ballester, Virginie Vernevaut.
Rédacteurs : Thierry Falcoz, Éric Ernaux, Frédéric Marié, Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Anne-Karine Denoble, Olivier Bonnet.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettiste : Frédéric Cauchy.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.

PUBLICITÉ
Directeur développement : Antoine Harmel.
Directeur pôle interne : Béatrice Cuvelier.
Directeur pôle distribution : Stefan Riesser. assisté de Anne Giudicelli.
Directeur pôle constructeur : Laurent Lyard. assisté de Katia Rouxel.
Directeur pôle éditeur : Philippe Daniloff. assisté de Katia Kamiski.
67, rue Robespierre
93558 Montreuil Cedex France
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistante de fabrication : Nadine Debard.
Service lecteur : Yolaine Huet, Patricia Oulaï.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.
(Pour les dépositaires de presse exclusivement)

MARKETING
Responsable du marketing : Christine de Gandt.
Promotion/communication : Nathalie Sergent.
Maquettiste : Alexandre Lenoir.

MULTIMÉDIA
Claude Flammia, Éric Huc et Éric Lebette

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Laurent Poupet, Cécile Garret, Frédéric Gras, Jean-Philippe Rémy.

COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Nadia Sahel.

JURIDIQUE
Françoise Linossier.

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 290 F. Étranger : 370 F.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission paritaire : N° 69731 — ISSN 09878700X — Dépôt légal 4ème trimestre 1995.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies et reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-causes, est illicite » (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes ou photos ou documents impliquent l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

HOT-LINE CD
Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.
La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.

L'image • le son • la micro • l'électroménager

La sélection Boulanger du mois

ELECTRONIC ARTS
FIFA 96

• La nouvelle référence en matière de football. Une jouabilité exceptionnelle.

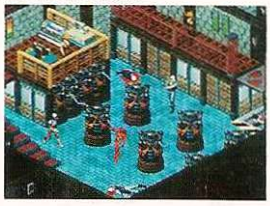
NOUVEAUTÉS

SONY PSYGNOSIS
DESTRUCTION DERBY

• Une fabuleuse course de stock car aux graphismes époustouflants.

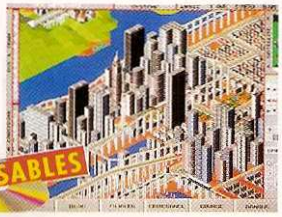
ORIGIN
CRUSADER NO REMORSE

• Dans la lignée des meilleurs jeux d'aventure réalisés à ce jour sur PC.



INFOGRAMES
NETWORKS

• La meilleure simulation économique. Des heures de jeu en perspective.



INDISPENSABLES

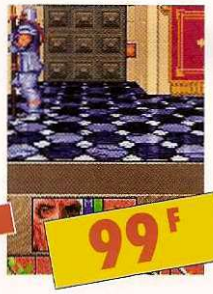
MICROSOFT
FURY 3

• Le premier jeu entièrement optimisé pour Windows 95.

ELECTRONIC ARTS
PGA 96

• Si vous aimez le golf, ce logiciel doit impérativement être présent dans votre logithèque.

VIRGIN
LANDS OF LORE



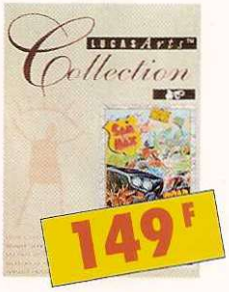
AFFAIRES

99 F

ELECTRONIC ARTS
STRIKE COMMANDER

99 F

LUCAS
SAM & MAX VF



149 F

■ **Fans de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.**

MICROSOFT
SIDEWINDER 3D PRO

LE PRODUIT DU MOIS

• Transmission des données plus rapide pour une action plus fluide grâce au "digital overdrive".

• 100% compatible avec les jeux Dos et Windows.

• Qualité mécanique irréprochable, 8 boutons programmables, accélérateur, chapeau multidirectionnel.

• Technologie optique pour un contrôle très précis et fiable de tous vos mouvements.

449 F

• Garantie 1 an.

"Boulanger sur Internet"

http : //WWW.CALVACOM.FR/BOULANGER/

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

1,29 F/mn

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE NOYELLES-GODAULT • RONCQ • VALENCIENNES Petite-Forêt - • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac • BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé NANTES Atlantis • NANTES Paridis • MANTES Buchelay • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

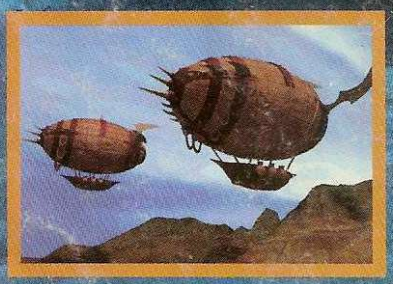
WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

Orcs ou Humains, Choisissez Votre Camp...

La bataille

pour Azeroth

continue sur terre,



sur mer et dans les airs.

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLE

BLIZZARD ENTERTAINMENT

CD ROM PC - VERSION FRANÇAISE - TEXTES ET VOIX DIGITALISÉES EN FRANÇAIS

BIENTÔT DISPONIBLE

Warcraft II © 1995 Blizzard Entertainment.

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois Cedex

Ubi Soft ENTERTAINMENT